GRATUITA

FEBRERO 2016 N 58

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

RECONQUISTA AIUR CON LA FLOTA DE LOS PROTOSS

ANALISIS

STAR WARS BATTLEFRONT

MUY FIEL A LA TRILOGÍA ORIGINAL

UNCHARTED 4 El Desenlace del Ladrón™

LA GRAN AVENTURA DE NATHAN DRAKE

• NEED FOR SPEED • HITMAN • DARK SOULS III • FM2016 • JUST CAUSE 3 •

EDITORIAL



CREATIVE FUTURE

Nº58

FEBRERO 2016

#REVISTAFORGAMERS

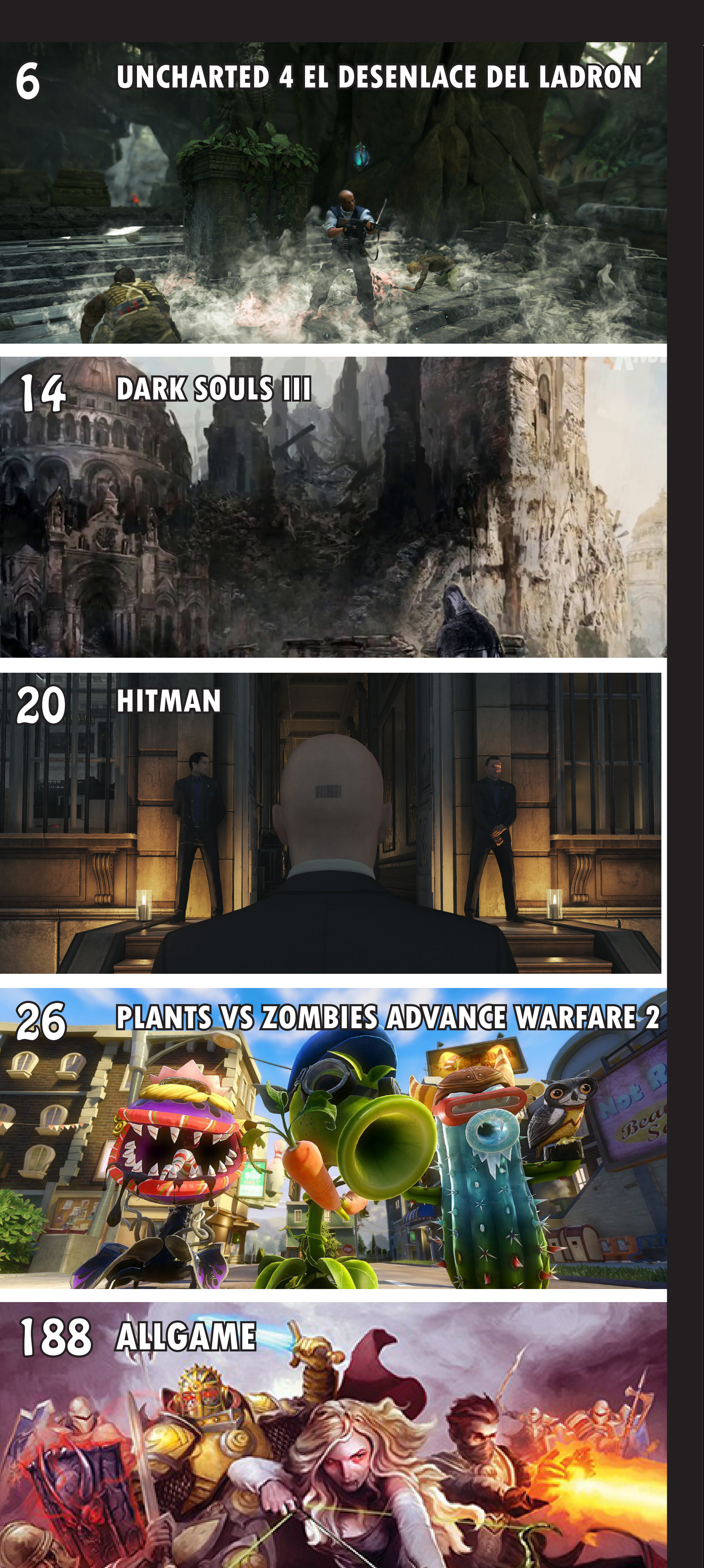
SIGUENOS EN



Juegos con fecha de caducidad. Suena extraño pero es verdad. La vida va muy rápido, y si nos despistamos en el camino un segundo nos perdemos millones de cosas que para verlas o sentirlas tendremos que girar la cabeza hacia atrás. Esto está pasando con los videojuegos, de tal manera que si nos centramos en jugar durante unos pocos meses a uno en exclusiva, todos lo que hayan sido publicados en esos meses para nosotros ya no tendrán valor. Algunos pensareis que esto no es así, pero es tan sencillo como preguntar a algún amigo por un juego que haya salido en octubre o antes del año pasado. ... "Ese juego tiene mucho tiempo ya ¿no?" te responderá. Parece que los tiempos en los que todos los amigos hablábamos sobre el mismo juego pasara un mes o un año ha pasado a la historia, y ¿Cuál es el motivo de esto? Seguramente la insaciable necesidad de estar a la moda, de estar con las últimas novedades y de no ver más allá de las tendencias del momento. Solo os digo que no os dejéis llevar por la masa y que seáis fieles a vuestros principios, si un juego que tiene más de dos meses os gusta, o si dejasteis atrás otro que salió hace seis, jugarlos y disfrutar de ellos... aunque seguramente en ese tiempo que dediquéis a jugarlos otro millón de cosas se quedarán de nuevo atrás.

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com



PREVIEWS

ENTREVISTA

SECCIONES

REPORTAJES

ANALISIS



36
EDWARD BAILY
DIRECTOR DE NEGOCIO EN HYPERX



86
STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



94
STAR WARS BATTLEFRONT



102
RAINBOW SIX SIEGE



110
JUST CAUSE 3

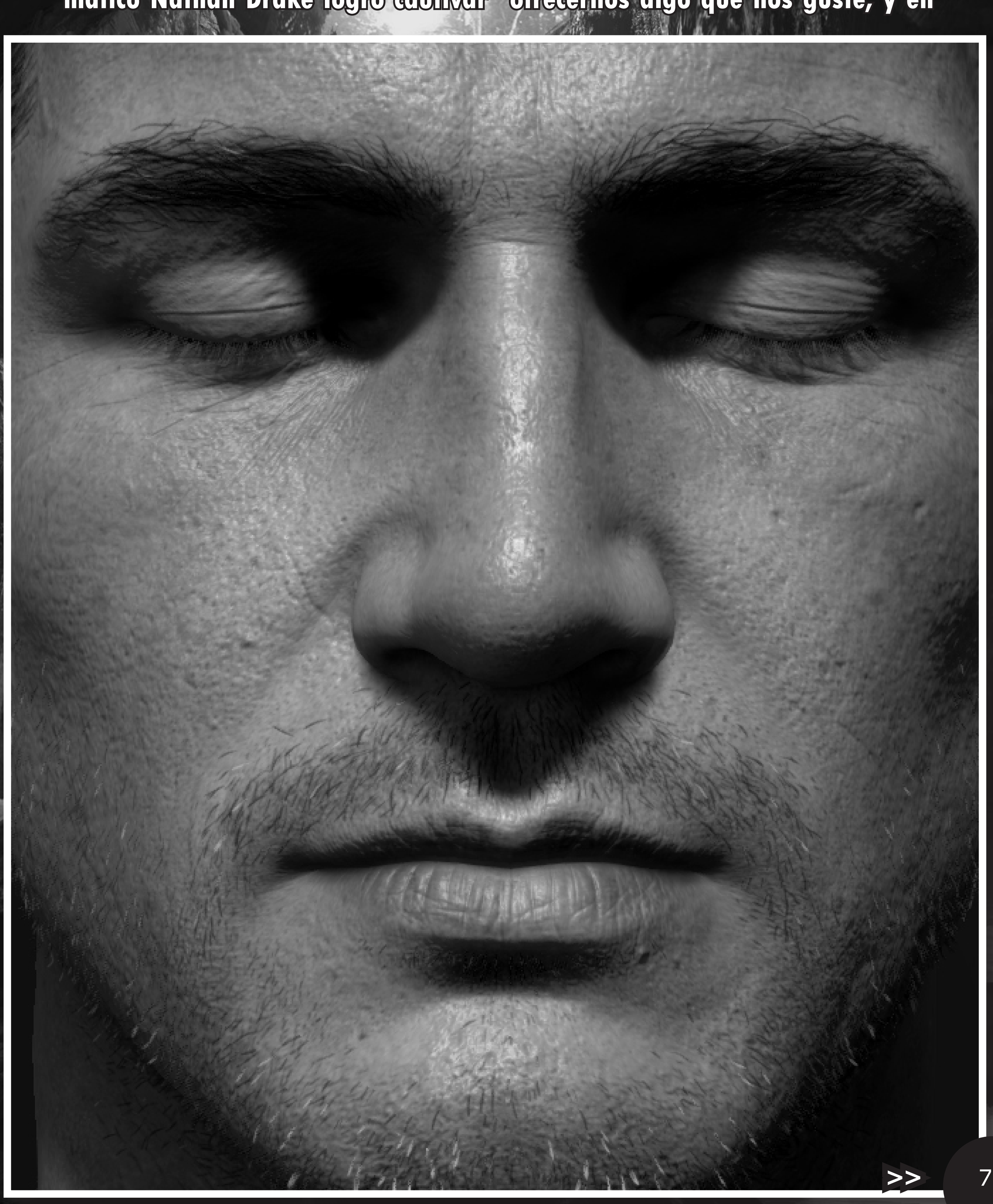
UNCHARTED 4
El Desenlace del Ladrón™

¿HASTA DÓNDE ESTÁS DISPUESTO A LLEGAR POR TUS SERES QUERIDOS?

Nathan Drake no podía descansar ni un segundo más y vuelve con fuerza para darnos de que hablar



Durante los últimos años la saga Uncharted ha llegado a ser una de las más reconocidas y queridas dentro de Playstation. Su protagonista, el carismático Nathan Drake logró cautivar junto a sus aventuras llenas de acción rodeados de paisajes bien cuidados. Naugthy Dog siempre ha trabajado duro para demostrar que pueden ofrecernos algo que nos guste, y en





este caso Uncharted 4: El desenlace del ladrón se ha convertido en uno de los títulos más esperados de 2016.

El argumento, el cual tampoco se ha enseñado mucho nos pondrá en un viaje que nos hará recorrer el mundo detrás de un legendario tesoro pirata del capitán Henry Avery, el cual se encuentra rodeado de una conspiración, acontecimientos que pasan 3 años después de Uncharted 3: La traición de Drake. La aparición además de su hermano Sam, que será el que provocará que se inicie el viaje.

En esta aventura podremos ver los personajes emblemáticos que nos han seguido durante toda la saga, como Elena y Sully. Todos ellos con unos gráficos más avanzados y unos entornos más abiertos con opción de mayor exploración, permitiéndonos tener algo más de libertad. Unos escenarios que nos dejarán maravilla-

dos con sus detalles más cuidados.

Su mecánica de combate además se ha visto mejorada haciéndola más dinámica. Aparte de su modo historia, tendrá un modo multijugador, el cual ha mejorado muchísimo en torno a su anterior título. Dos bandos, el bueno y el malo, con la opción de personalizar a nuestros personajes, siempre y cuando vayamos jugando y consiguiendo dinero para objetos. Los movimientos en combates son mucho mayores,



LA GRAN AVENTURA DE NATHAN DRAKE

>>



al igual que sus gráficos. Además se han incorporado opciones como poderes o la invocación de compañeros de ayuda, por lo que nos dará horas y horas de diversión junto a los personajes de la saga. La fecha de lanzamiento actual es en Abril, después de un nuevo retraso, simple explicándose que es para seguir puliendo detalles, algo de lo que Naughty Dog siempre quiere estar seguro hacer, el enseñar un producto bien acabado. Podemos contar con varias ediciones de Uncharted 4.

Edición Especial: tendrá el juego, caja metálica con diseño de Alexander, art book de 48 páginas y en tapa dura, pack de pegatinas y puntos Naughty Dog para desbloquear nuevo contenido en el multijugador.

Edición Coleccionista Libertalia: Figura Premium 12 pulgadas de Nathan Drake, tres trajes multijugador, tres Skins de armas, gorras de Henry Avery, Thomas Tex y Adam Baldrige, traje Madagascar Sidekick, burla Puñal Phurba y tema dinámico de U4.

UNCHARTED 4
EL DESENLACE DEL LADRON

PLATAFORMAS: PS4

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

Edición Digital: juego, dos trajes multijugador, dos skins de armas personalizadas, burla puñal Phurba y puntos Naughty Dog.

Edición Digital Deluxe: Traje multijugador Desert Drake, skin de arma Desert, thomas Tex y Adam Baldridge y Uncharted 4 Triple Pack (acceso futuro al primer añadido de la historia como contenido para multijugador). Podemos decir pues que Uncharted 4 El Desenlace del Ladrón tiene toda la pinta de convertirse en uno de los juegos del año, teniendo en cuenta todo lo enseñado hasta ahora, siendo uno de las mayores aventuras de Nathan Drake, todavía nos queda un poco de espera, pero estamos casi seguros de que merece la pena.



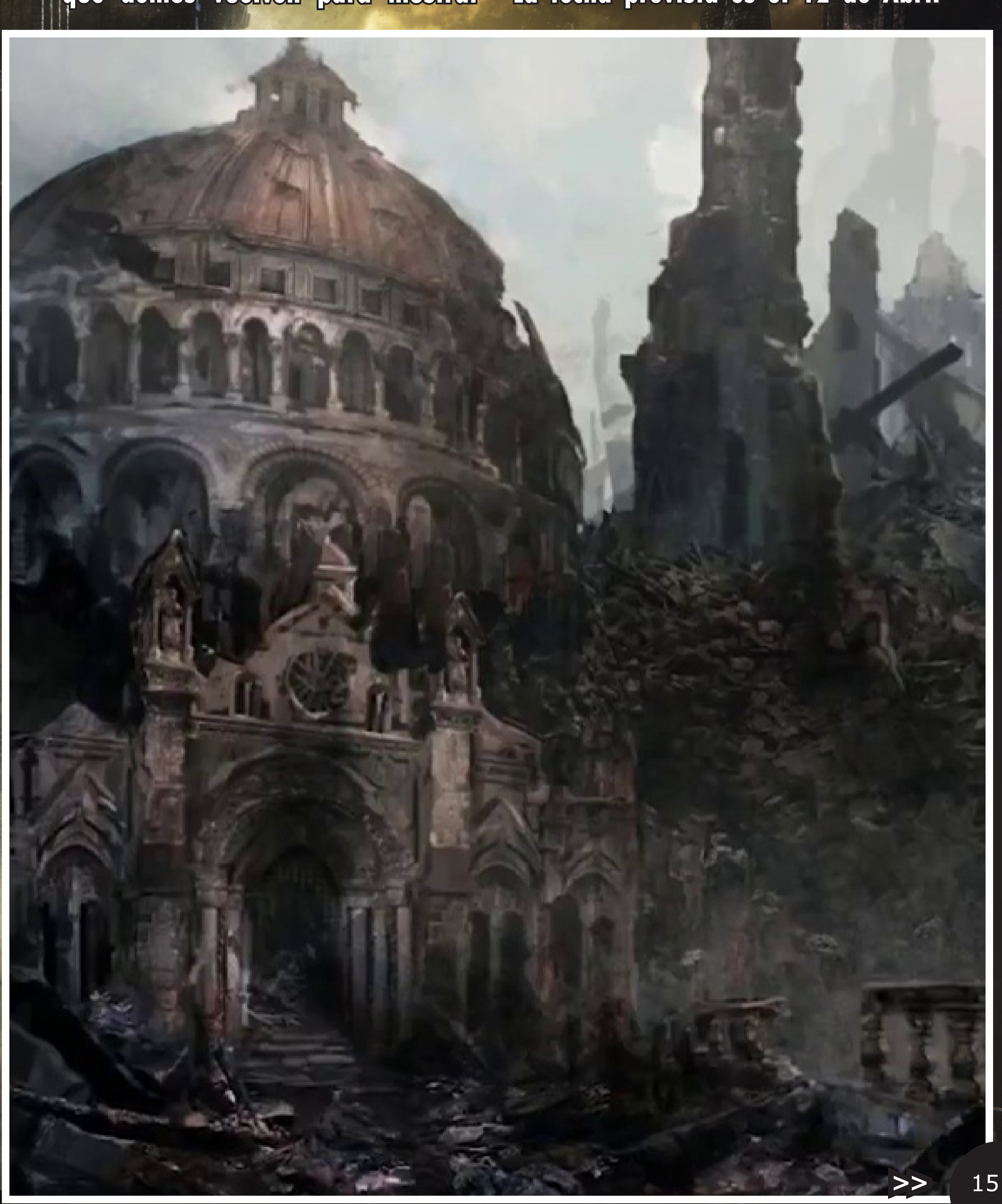
DARK SOULS III

ADENTRÁNDONOS EN EL FINAL DE LA PESADILLA

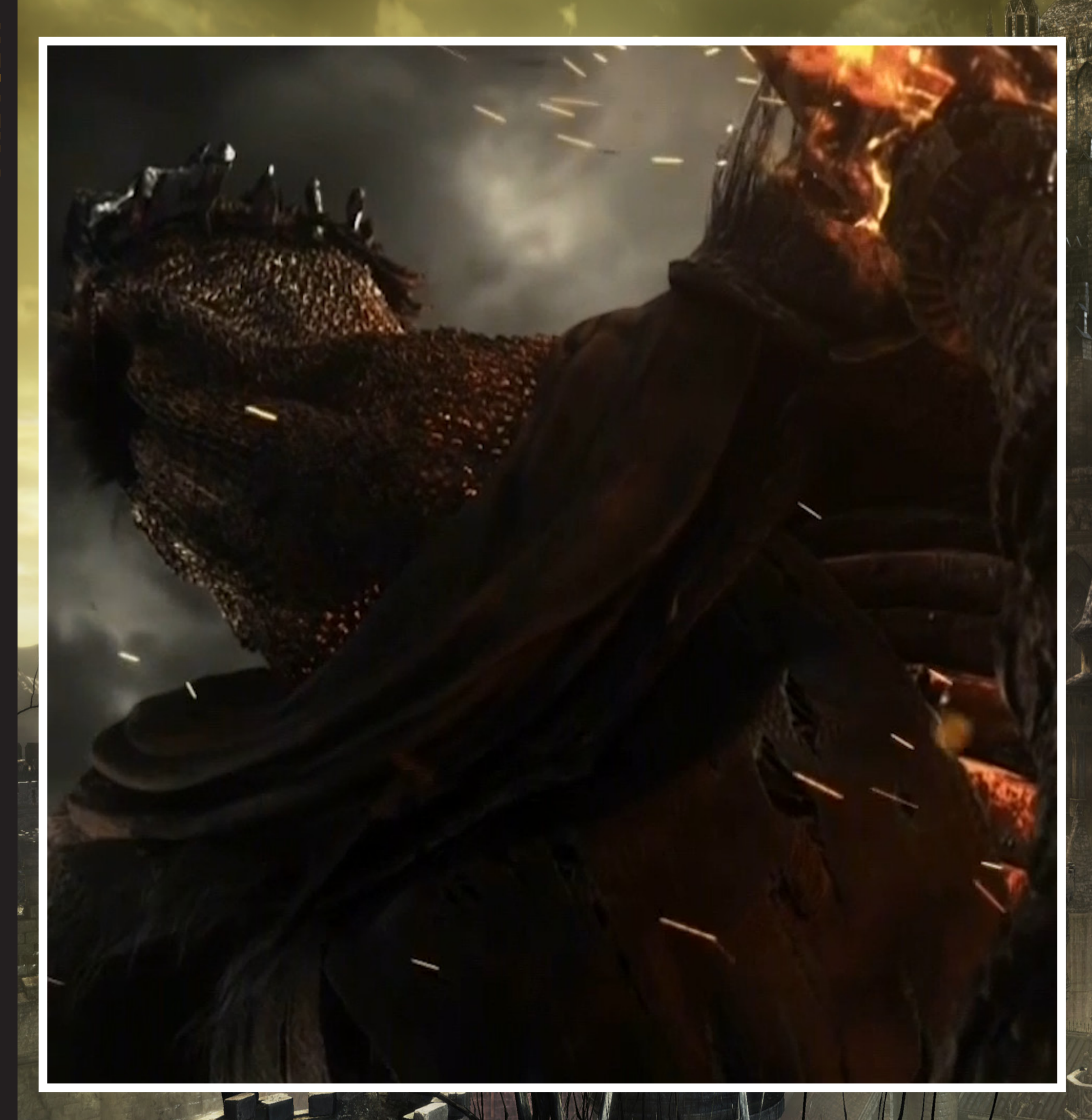
Después de un largo período de tranquilidad donde no mueres cada vez que peleas o respiras, Dark Souls 3 ha llegado para hacernos tener pesadillas de nuevo



Dark Souls III, ese RPG de la gran saga de FromSoftware y Hidetaka Miyazaki que tiene como objetivo hacérnoslo pasar mal por cada paso que demos vuelven para mostrarnos un nuevo camino lleno de dolor e incorporaciones en el que posiblemente, después de varias declaraciones, sea el último de la saga. La fecha prevista es el 12 de Abril



>>



de 2016 cuando llegará a nuestras consolas (PS4,XBOX ONE y PC), mostrándonos un viaje oscuro y apocalíptico lleno de bestias horribles, trampas y secretos que permanecen ocultos en las esquinas.

Uno de sus objetivos es mantener su esencia, la que le da su identidad, como los combates a espada o el uso de magia. Sin embargo quieren que el uso de la magia demuestre que dependiendo de en cual te concentres tenga las mismas implicaciones que cuando apuestas por un arma en concreto. Las hogueras estarán presentes para que podamos viajar rápidamente de una zona a otras mientras que la reasignación de puntos también estará. Equilibrarán además la durabilidad de las armas, ya que en Dark Souls 2

se rompían con demasiada facilidad.

El multijugador, el cual muchos hemos solicitado para recibir ayuda en momentos en los que necesitábamos ayuda seguirá la línea de la saga Souls y no la de Bloodborne.

Los escenarios seguirán su línea que los caracteriza, edificios de piedra, castillos...

Si queréis pillaros Dark Souls 3 tendremos a nuestro alcance tres ediciones:



DARK SOULS III

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ROL

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



Edición Apocalipsis(solo para reservas). Juego, caja metálica, y banda Sonora oficial. Edición Coleccionista. Juego, figura del caballero rojo, libro de arte tapa dura A4, caja metálica, banda Sonora oficial, 3 parches que se aplican con el calor de la plancha, mapa del juego de tela, y caja exclusiva. Edición prestige: juego, figura de resina numerada de 40 cm de un señor de la ceniza, figura de caballeros rojo, libro de arte en tapa dura A4, caja metálica, banda sonora oficial, 3 parches que se aplican con el calor de la plancha, mapa del juego de tela, y caja exclusiva.

Dark Souls 3 sigue queriendo mantener su esencia y lo que lo hace característico gracias a sus diseños y a su jugabilidad. Una nueva ventura se acerca, y un nuevo desafío aparecerá ante nosotros.



¿Y quien eres tu?

CREATIVE
FUTURE

HITMAN™

RECORREREMOS PARIS, ITALIA Y MARRAKECH ENTRE OTRAS GRANDES CIUDADES

El agente 47 esta de vuelta y trae bajo el brazo un buen silenciador en sus armas para realizar sus trabajos a lo largo de todo el mundo



Square Enix junto a IO Interactive nos trae de nuevo al Agente 47 con muchas misiones y objetivos a eliminar. En este nuevo Hitman se nos propone ir realizando contratos de asesinato en diferentes ubicaciones del planeta paseando por la bella Paris, las costas italianas o los alocados mercados de Marrakech. La forma de llevar a cabo estas ejecuciones





serán de forma totalmente libre para nosotros, bien planeando una estrategia de elite a la altura de nuestro personaje, o si queremos ir directamente al grano lo mas bruto posible.

En el apartado de armas dispondremos de nuestra habitual pistola con silenciador pero habrá que tener muy en cuenta otra "arma secundaria", el entorno. Será fundamental en este apartado, ya que una simple botella que encontremos podremos usarla como arma o generar una gran explosión disparando a una estufa por ejemplo. Es un aspecto que han querido reforzar a la hora de realizar este nuevo Hitman, dando mucha más libertad a la hora de realizar los trabajitos.

Lo mismo pasa con el entorno en el

que nos encontraremos, dado que será posible escuchar conversaciones ajenas para conocer detalles de nuestro objetivo o sobre la infraestructura del lugar donde nos tendremos que adentrar. También será posible disfrazarnos y ocultar armas para pasar controles de seguridad sin llamar mucho la atención.

Hitman estará disponible el 11 de marzo de 2016 para Xbox One, Playstation 4 y PC. Tendremos beta un mes antes, el 12 de febrero.





Por cierto el juego lo encontraremos primero en formato digital y poco después en formato físico, aun sin fecha confirmada.

Y hablando del lanzamiento, desde el estudios nos presentan este Hitman en diferentes packs:

Intro pack: disponible para reservar desde el pasado noviembre, incluye los siguientes contenidos: Tres enormes localizaciones sandbox: Paris, Sapienza y Marrakesh; Seis misiones de campaña con 40 formas únicas de acabar con los objetivos principales; y Modo Contratos para todas las localizaciones con alrededor de 800 objetivos potenciales con un precio de 34,99€.

Posteriormente se podrá actualizar el intro pack por 29,99€ adicionales en los que nos ofrecerán: Una nueva localización sandbox mensual en los meses de abril, mayo y junio. Tailandia en abril, EEUU en mayo y Japón en junio; Cada localización incluirá misiones adicionales, asesinatos de diseño y más objetivos de

Contratos; Las nuevas localizaciones darán acceso a nuevas armas, herramientas y disfraces para todas localizaciones; y habrá modo Contratos para todas las localizaciones.

Los Contenidos en vivo comenzarán el 11 de marzo de 2016 incluyendo: Eventos en vivo semanales – con objetivos que aparecerán únicamente una vez por tiempo limitado; Contratos semanales creados por el equipo de desarrollo de Io-Interactive; Contratos creados por la comunidad promocionados mensualmente; y nuevos objetos, tales como armas y disfraces.

Esperamos con ganas la vuelta del Agente 47 y ver que trae consigo, en marzo saldremos de dudas.



PLANTS VS. ZOMBIES GW2

HAZTE CON SUBURBIA

EA nos devuelve al campo de batalla más alocado desde nuestra consola. Volveremos a ser plantas o zombies y deberemos de arrasar contra todo, incluido un nuevo modo online con hasta 24 jugadores



Plantas contra Zombies Advance Warfare fue recibido con gran alegría por muchos jugones donde se encontraron ante un shooter fuera de lo habitual y muy divertido. Ahora EA nos trae esta segunda parte donde podremos ser plantas o zombies y pasar a la ofensiva total. En el lado de las plantas tendremos por ejemplo el asalto herbáceo





donde lucharemos con hasta 24 rivales. Si nos gusta más los zombies podemos hacer frente a los ataques verdes que nos realizaran las plantas en el modo Graveyard Ops para 4 jugadores.

Todo ello dará lugar en los 12 nuevos mapas que tendremos a nuestra disposición. También tendremos la ocasión de hacernos con Suburbia entre las nuevas 6 clases y 100 personajes coleccionables. Y por primera vez se podrá curiosear toda la ciudad de forma libre o con amigos en el modo Backyard Battleground.

En este Plantas VS Zombies Advance Warfare 2 veremos nuevos personajes como Rose, una hechicera del pasado capaz de convertir a zombies en cabras aptas para jugar. También estará el Capitán Mortacho, un alocado pirata que lleva años y años a la deriva.

PLANTS VS ZOMBIES ADVANCE WARFARE 2

PLATAFORMAS: PS4, XBO

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

El juego lo tendremos disponible el próximo 25 de febrero para PlayStation 4, Xbox One y PC. Los que juaguéis en Xbox y dispongáis de EA Access os será posible acceder al juego antes del lanzamiento y obtener un 10% de descuento al comprarlo en formato digital.

Por otro lado si reservas el juego, te llevarás como añadido la Grass Effect Z7-Mech, una nueva planta con Zomni-herramientas cuerpo a cuerpo, relleno kinético, y una habilidad biónica "Empujar" para crear rápidamente una brecha entre la amenaza y tú. Además de esta alucinante planta conseguirás también 14 accesorios adicionales para personalizar tus personajes.

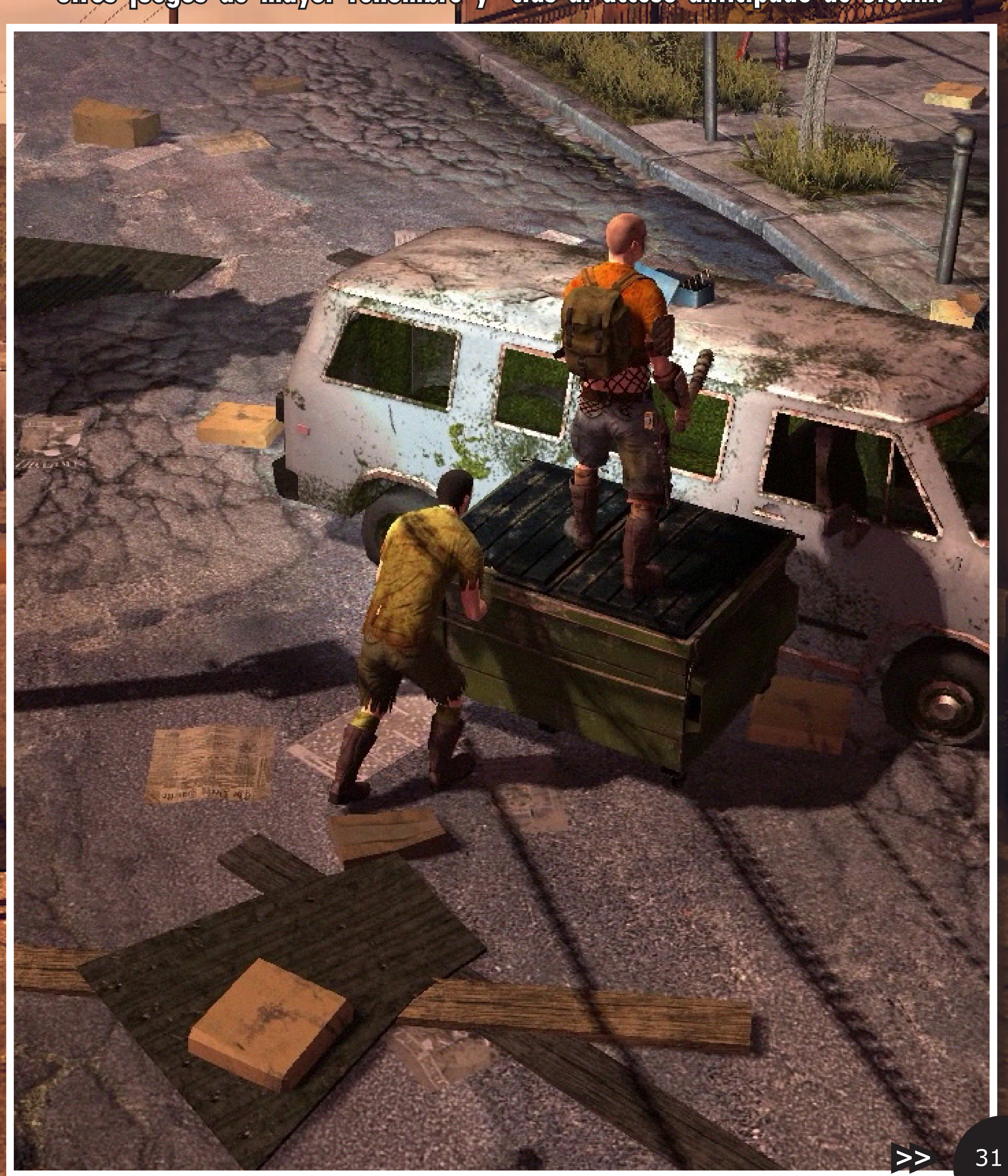


HOW TO SURVIVE 2

Trabajo en equipo. Todos los jugadores podrán contribuir a crear un campamento más grande y mejor



En pleno apogeo de los juegos de zombis nos llegó How to Survive. Un juego diferente que paso algo desapercibido, y no porque fuera malo si no porque quedó eclipsado por otros juegos de mayor renombre y de géneros bien distinto como son Dayz o State of Decay. Tras este nos llegó su versión en tercera persona y ahora 505 Games nos trae su secuela que ya podemos probar gracias al acceso anticipado de Steam.





El argumento de How to Survive 2 es sencillo, han pasado varios años desde los acontecimientos acaecidos en el archipiélago de Los Riscos y la infección se ha expandido a nivel mundial. Por todo el planeta se pueden ver tanto grupos de gente como lobos solitarios que intentan sobrevivir un día más entre los infectados, en un intento de recuperar algo parecido a una vida normal. Nosotros empezaremos en Luisiana y para poder sobrevivir necesitaremos un refugio y desarrollar nuestras habilidades, así como encontrar agua, comida y equipamiento. También nos encontraremos con otros supervivientes así como con un enmascarado que les resultará familiar a los que jugaron a la primera parte. Una de las novedades como ya hemos dicho es tener nuestro propio refugio. Una ciudadela aislada de los zombis que tendremos construir y mejorar.

La gran novedad y lo que proba-

blemente atraiga a más gente es la inclusión del multijugador. Podremos agregar hasta 16 amigos, aunque solo podremos jugar 4 a la vez invitándolos a nuestro campamento y colaborando para mejorarlo, así como realizar acciones y estrategias cooperativas.

Esta ciudadela será compartida por los 16, por lo que las mejoras que hagamos, aunque estemos solos serán efectivas para todos. En ella podremos usar los recursos que obtengamos





para mejorar las defensas así como para crear nuevas armas y herramientas o desbloquear nuevas habilidades entre otras cosas.

Todo esto para poder defendernos de los zombis que hay alrededor de nuestra base y así sobrevivir otro día. Para ello tendremos que realizar misiones con las que conseguir materiales, mejoras y equipamiento.

Respecto a las misiones tenemos otra novedad pues antes de realizarlas podremos elegir el nivel de dificultad de las mismas y por tanto acceder a mejores recompensas.

También podremos crear y personalizar a nuestro personaje, que ade-

más tiene la posibilidad de especializarse con las ramas de talento, lo cual favorece al cooperativo porque puedes complementar tu especialidad con la de tus compañeros.

Respecto al aspecto visual, y pese a que todavía se encuentra en early access hay que decir que ha mejorado con respecto a su precuela, tanto en los gráficos en general como en la cámara (que vuelve a ser aérea como en el juego origina) que han sido mejorados considerablemente.

Y nuevamente pese a ser un early access hay que destacar que el juego ya se encuentra en nuestro idioma lo cual es un punto más a su favor.



ENTREVISTA



EDWARD BAILY

Gracias a nuestros amigos de EveryThink, y en especial a Jorge Aguado, hemos podido contar con la posibilidad de entrevistar a Edward Baily, director de Negocio en HyperX que nos ha contado muchos datos que seguro que serán del interes de nuestros lectores más Gamers.

PARA COMENZAR LA ENTREVISTA NOS GUSTARÍA QUE LES CONTARAS A LOS LECTORES DE CREATIVE FUTURE ¿QUIÉN ES EDWARD BAILY?

Edward es licenciado en gestión de empresas por la Universidad de Newcastle. Habla español nivel medio. En su tiempo libre, a Edward le gusta viajar, conocer nuevos destinos para experimentar nuevas culturas, el arte, visitar galerías de diseño y acudir a competiciones de gaming de vez en cuando. También le gusta mantenerse en forma en su tiempo libre, juega al golf, fútbol y bádminton.

SIGUIENDO CON LA PRESENTACIÓN PARA NUESTROS LECTORES, ¿PODRÍAS DECIRNOS CUÁL ES TU ROL DENTRO DE HYPERX?

Edward es Business Manager EMEA de la marca HyperX de Kingston Technology. El papel de Edward implica el lanzamiento de todos los productos DRAM y periféricos de HyperX en los diferentes países EMEA. Edward gestiona las promociones eTail HyperX; monitoreo y presentó los informes sobre las tendencias en el mercado de juego europeo.

Edward visita regularmente las distintas tiendas y clientes para conocer las últimas tendencias del mercado. También acude a eventos de gaming de toda Europa, como la serie DreamHack, Gamescom y las finales de Intel Extreme Masters. Otra parte de su papel es trabajar con los socios de hardware y software de toda Europa, como Ubisoft, In-Win, Gigabyte y ASUS.

EL MATERIAL DE OFICINA YA ES COSA DEL PASADO, AHORA TODOS LOS JUGADORES NECESITAN Y QUIEREN PRODUCTOS GAMING PARA DISFRUTAR DE LA EXPERIENCIA QUE LES BRINDA CADA JUEGO. ¿QUÉ PRODUCTOS SON LOS QUE LE OFRECE HYPERX?

En el año 2002 Kingston lanzó la marca HyperX para ofrecer los jugadores de PC y overclockers la opción de elegir una ampliación de memoria DRAM de mayor rendimiento. A lo largo de los años HyperX ha crecido hasta abarcar hoy en día una gran variedad de productos que van desde SSDs y USBs hasta productos periféricos como los auriculares o alfombrillas.



KINGSTON Y HYPERX NOS HA TRAÍDO MUCHOS PRODUCTOS AL MERCADO PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO DE LOS PCS DONDE ESTÁN LOS DESTACABLES SSD HYPER X FURY O LAS MEMORIAS SAVAGE DDR4 ¿QUÉ PODREMOS ESPERAR EN 2016? ¿CUÁLES SERÁN LAS NOVEDADES QUE NOS PODREMOS ENCONTRAR EN EL NUEVO CATÁLOGO DE PRODUCTOS?

Creo que 2016 será el año de la realidad virtual; Oculus Rift y muchos otros vendedores estarán lanzando su primer hardware de Realidad Virtual al mercado a principios de 2016. También se verán diseños de PC más personalizados, ya que los jugadores quieren hacer sus sistemas únicos. Y en esa línea estamos trabajando, nos esperan sorpresas para 2016.

En el CES ya hemos dado a conocer algunas de las novedades, entre las que destacan, unos nuevos auriculares de juego, la SSD M.2 PCIe NVMe, el moderno módulo de memoria Predator DDR y la mayor unidad Flash USB hasta la fecha. Esto es lo que podemos avanzar a este el momento.

SI UN NUEVO JUGADORES QUIERO METERSE EN ESTE MUNDO, ¿QUÉ PRODUCTOS LE RECOMENDARÍAS PARA EMPEZAR?

Uno de los lanzamientos más recientes fue el auricular HyperX Cloud en abril de 2014. En un mercado muy saturado de auriculares, los HyperX se han convertido en el producto estrella para los jugadores de todo el mundo, descritos por PC Gamer como el 'Mejor Gaming Headset'. Creo que este sería un buen comienzo.



LOS E-SPORT CADA VEZ ESTÁN EN MÁS AUGE. VEMOS COMO DÍA A DÍA AUMENTAN TANTO EL NÚMERO DE JUGADORES PROFESIONALES COMO DE SEGUIDORES, ¿CUÁL ES TU OPINIÓN SOBRE ESTE BOOM QUE ESTAMOS VIVIENDO? ¿CUÁL ES TU OPINIÓN SOBRE LOS ESPORT?

El mercado de los eSports es enorme, vimos a principios de este año como el gobierno estadounidense concedió una visa a un jugador eSports profesional clasificándolo como un "atleta", que es una gran noticia para la industria del juego. En los próximos años va a ver un crecimiento notable en los juegos de PC, pero también se verá un aumento en los juegos para móviles, gracias al crecimiento de los juegos online. Las principales marcas como Coca-Cola, Nissan y American Express también han empezado a invertir en el mercado de los eSports al darse cuenta del potencial que tiene interactuar con cientos de millones de jugadores jóvenes.

HyperX ha tenido un año muy ocupado asistiendo a algunos de los mayores eventos de juegos de 2015 (por ejemplo, DreamHack Winter y PAX Prime); también estaremos presente en el próximo evento importante de gaming, será la final de la Intel Extreme Masters que tiene lugar en Katowice, Polonia a principios de marzo. Ellos serán los anfitriones de la final para Counter Strike GO y League of Legends con premios de hasta $ 250k. El año pasado asistí a la Liga en vivo of Legends final con 12 000 aficionados presentes, y más de un millón de fans viéndolo a través de Twitch TV, crearon un ambiente increíble.

HYPERX HA APOSTADO FUERTE POR EL APOYO A MUCHOS EQUIPOS PARA LOS SSPORT, ¿OS HABÉIS PLANTEADO HACER ALGÚN CAMPEONATO? ¿POR QUÉ NO LA COPA HYPERX GAMING ENTRE LOS EQUIPOS PATROCINADOS?

Los eSports avanzan muy rápido. Para que os hagáis una idea de las cifras del gaming en Europa; se estima que hay 323 millones de jugadores, sólo en Europa; este número es sólo ligeramente inferior a los 351 millones de aficionados al deporte, según el investigador de mercado Newzoo. En los últimos 3 años, en particular, hemos visto como la industria de eSports ha despegado. HyperX ha invertido fuertemente en la industria de los eSports y sigue apoyando el gaming desde la base hasta torneos de juegos mundiales y equipos profesionales de eSports. Actualmente HyperX patrocina 27 equipos eSports profesionales de todo el mundo y es un patrocinador oficial tanto de la serie de juegos Intel Extreme Masters como en DreamHack.

Para concluir damos Edward Baily por responder a nuestras preguntas y le deseamos todo lo mejor en los años venideros. Y decir a nuestros lectores que ya estamos preparando mas entrevistas para este 2016.



EL SUEÑO DE TODO AMANTE DE LOS E-SPORTS



Los pasados días 4, 5 y 6 se celebró en Madrid la 4º edición de la Gamergy, una feria muy orientada a todo el mundo de lo competitivo y de los e-sports y qué como ya va siendo de costumbre en todas sus ediciones contó con una gran afluencia de gente.

Pasando a comentar las diferentes actividades, quizá la que más público atrae todos los años, son las finales del LOL de la LVP. Este año contaba con un escenario enorme y a pesar de que no cuento con datos de cuantas personas entraban exactamente a la vez la verdad es que yo creo que era bastante más grande que el de ediciones anteriores.

Se disputaron feroces partidas que dejaron momentos muy espectaculares, y tras la cual se alzó

>>



vencedor el equipo de Giants Underdoges. También me gustaría hacer especial mención al hecho de que me pareció muy bueno el cómo este año hicieron todo el tema de entretener al público entre partidas, desde la típica kisscam a un momento en el que ponían a diferentes campeones en pantalla y a la persona que enfocaban con la cámara debía intentar imitar sus bailes.

También hubo escena competitiva de la LVP de Call Of Duty, que sigue año tras año siendo uno de los shooter más conocidos en la escena de los e-sports y qué a mí personalmente me da la sensación de que el juego de



este año qué nos ha traído Treyarch es de los más divertidos de ver de los últimos años y que a pesar de no salvar a la saga le da un pequeño respiro de tranquilidad. Los campeones de esta competición fueron también los del equipo de Giants.

Además de estos dos titanes y a pesar de mover menores masas de gente también estuvieron presentes las finales nacionales de Counter Strike, cuyo campeón fue el equipo de Team x6Tence, Hearthstone cuyo campeón fue Mario "Mariodela" y el Fifa en el que se alzó campeón David Soriano, jugador de Infinity Esports.



Aun así, a pesar de que los e-sports eran la parte más importante de la feria y eso se notaba en el ambiente, con un pabellón lleno de gente con equipaciones de sus equipos favoritos, no eran la única parte de la feria. Hubo por ejemplo una cosa que me llamó la atención y la verdad me gustó mucho, un pequeño stand dividido en 4 respectivamente para CoD, LoL, Counter Strike y Fifa, donde en todo momento había alguien de la escena competitiva al cual se podía retar y qué si conseguías ganar te daban un lote de premios. Me pareció muy original y una manera de acercar al fan a sus ídolos, muy buena.



Además de ello también tuvieron presencia en la Gamergy los del grupo L3tcraft, con su típica zona donde te podías hacer fotos con todos ellos además de una enorme zona llena de ordenadores para jugar a Minecraft en un server que tenían montados con muchos minijuegos. Y por último unos escenarios donde hacían algún que otro show de vez en cuando.

Los amantes de los juegos de mesa tampoco echaron de menos su rinconcito en el cual había una gran diversidad de los mismos pero lo siento, porque soy un desastre y aparte de Magic, por ser el

>>



A la cita tampoco faltó Twitch qué tenía un stand bastante chulo justo al lado de los escenarios de League of Legends y el en cual destacaría como evento un par de streaming qué hicieron directamente desde la Gamergy sobre juegos clásicos y cambiando de juego cada cierto tiempo.

Por último me gustaría comentar el único hecho negativo que encontré en la feria y es que me pareció muy mala la casi ausencia de tiendas, solo había dos. Una de ella muy centrada en el gaming de PC con todo tipo de ratones, alfombrillas, cascos, teclados... y demás gadgets para el ordenador, que también tengo que decir que me sorprendió gratamente por su gran variedad. Y la otra tienda era una muy pequeña con todo tipo de merchandising de juegos, anime, manga, comic, películas...



REALIZADO POR PEDRO GARCIA



Y digo qué me pareció mal y me decepcionó principalmente porque me parece una parte que le da siempre la oportunidad en una feria de este estilo de irte por ejemplo después de una partida de CoD mientras esperas por la siguiente a darte una vuelta entre tiendas y despejar un poco la mente. Además lo veo también en mi opinión un fallo ya que toda la gente gamer y friki en general ama el comprarse todo tipo de merchandising y eso es sabido por todos.

En resumen, esta cuarta edición de la Gamergy estuvo muy bien en cuanto a eventos y en mi opinión no subió el nivel respecto a eventos anteriores.



1
OLA
OSCURIDAD
2
OLA
DESTRUCCIÓN
3
OLA
INFECCIÓN
4
OLA
INVASIÓN
LA QUINTA OLA
(THE 5TH WAVE)
LUCHAREMOS CONTRA ELLOS.
GK films
SONY
www.lapeliculalaquintaola.com
PRÓXIMAMENTE
#LaQuintaOla



LA GRAN FERIA DE VIDEOJUEGOS DE GRANADA



Llega con su segundo año el festival de videojuegos Granada Gaming, con nuevas fuerzas para demostrar que han tomado nota respecto a su primera edición

Granada Gaming es un festival de videojuegos que se realiza en el palacio de congresos de Granada, siendo esta su segundo año después de los buenos resultados del anterior.

Su objetivo principal es hacer conocer nuevos juegos, sobre todo de desarrolladores independientes españoles y realizar conferencias centradas en el mundillo. Desde el primer momento se pudo observar como había crecido el espacio con respecto al año anterior, teniendo una planta

>>



más dedicada a más videojuegos. En la planta de abajo podíamos observar numerosos juegos, algunos con kinect y otros como el DDR. Además se encontraban las salas dedicadas a Fifa, COD, Counter Strike, Hearthstone, etc. con afluencia de gente. Además se realizó en esta parte un concurso de Cosplay, el cual tampoco vimos muchos durante nuestra estancia.



En la zona de arriba, la cual nos parecía más interesante y que más nos ha gustado estaba con varios stands con materiales relacionados con videojuegos, incluyendo además puestos artesanales. Con una zona de bastantes desarrolladores pudimos probar juegos que nos llamaron bastante la atención y en los cuales todos los responsables se mostraron animados en explicar de qué iban sus juegos.



Los desarrolladores que estuvieron allí fueron: Inner Freedom Games, Gameorama Studios, Pócima 3, Illusion Shard, Mind Dev Team, Massive Fun 3D, Feitizio Games, Delirium Studios, White Paper Games, Fractalfun Games, Chloroplast Games, Paranormal Studios, Psycogaming,Greyman Studios, Estudio Nemo, Onki studios, Brainwash Gang, Little Miracle Games, Anticto, Upware, Ckolmos, Domo Electra y Gato Salvaje Studio. Destacar pues el juego Los Delirios de Von Sottendorff y su



mente cuadriculada de manos de Delirium Studios para la portátil de Nintendo. Meteoro IMP de Pócima 3 también nos resultó bastante entretenido, en el que podíamos jugar hasta dos personas para destruir los meteoritos que iban cayendo, además de ir jugando con la posibilidad que da la gravedad. También se podía probar el uso del Oculus Rift en varios juegos, entre uno de ellos estaba el de huir de un tornado. Esta zona no pasó desapercibida y siempre tuvo gente haciendo cola para probar esta nueva tecnología.



Con solo estar aquella zona para probar juegos que aún no habían visto la luz merecía la pena, puesto que además te podías tirar la mayor parte del tiempo allí sin haber visto mucho más. Hubo también alguna zona de talleres, como la creación de alfombrillas con dibujos realizados por nosotros, guiados siempre de gente con conocimientos y un stand dedicado a comida, Mama Curry. League Of Legends tenía su propia sala de conferencias con las filas escalonadas y un gran proyector. La zona Pokémon no se queda atrás, la gente se acumulaba y siempre tenía gran afluencia de gente. Cerca se encontraba Arcan Studios con un espacio propio que durante los dos días ofrecía gratuitamente cursos de desarrollo de videojuegos que duraban cada uno en torno a las dos horas.



The Cat Sidhe
The Cat Sidhe
Continue
New Game
Load Game
Options
Exit
LG



No podía faltar además una zona planteada para las consolas retro, las cuales no estuvieron abandonadas y formaron su propia competencia contra las consolas de nueva generación. El programa de conferencia y los invitados dieron de que hablar y fueron bastantes interesantes, como la de Indie a Barón por Arturo Monedero y en la que durante la feria podíamos probar el juego. Ambos días estuvieron con el horario bien aprovechado para el gusto de aquellos que quieren conocer más del mundillo. Se presentaron los proyectos del Game Jam y la sala abarrotada de gente vivía expectante el trabajo realizado por los diferentes grupos, después todos pudimos votar cuales habían sido los que más no habían gustado.



Finalmente podemos decir que Granada Gaming ha mejorado tanto en espacio como con nuevas posibilidades que ofrecer, además de ver la gran cantidad de gente que asistió. Una muy buena feria que esperemos que sigan incorporando cada vez más elementos y que su objetivo no es dejar a la gente sin jugar.

SALON DEL MANGA DE BARCELONA 2015



CUATRO PABELLONES ABIERTOS PARA ALBERGAR A LOS MILES DE VISITANTES

Hace un año, empezamos aquí. Hace un año, dos chavales tímidos se enfrentaban a un montón de gente con cosplay. 365 días que nos han dado muchas alegrías y muchos grandes momentos. Pero no es momento de resumir nuestro año, sino de hablar del Salón del Manga de Barcelona 2015. ¡Adelante!

>>

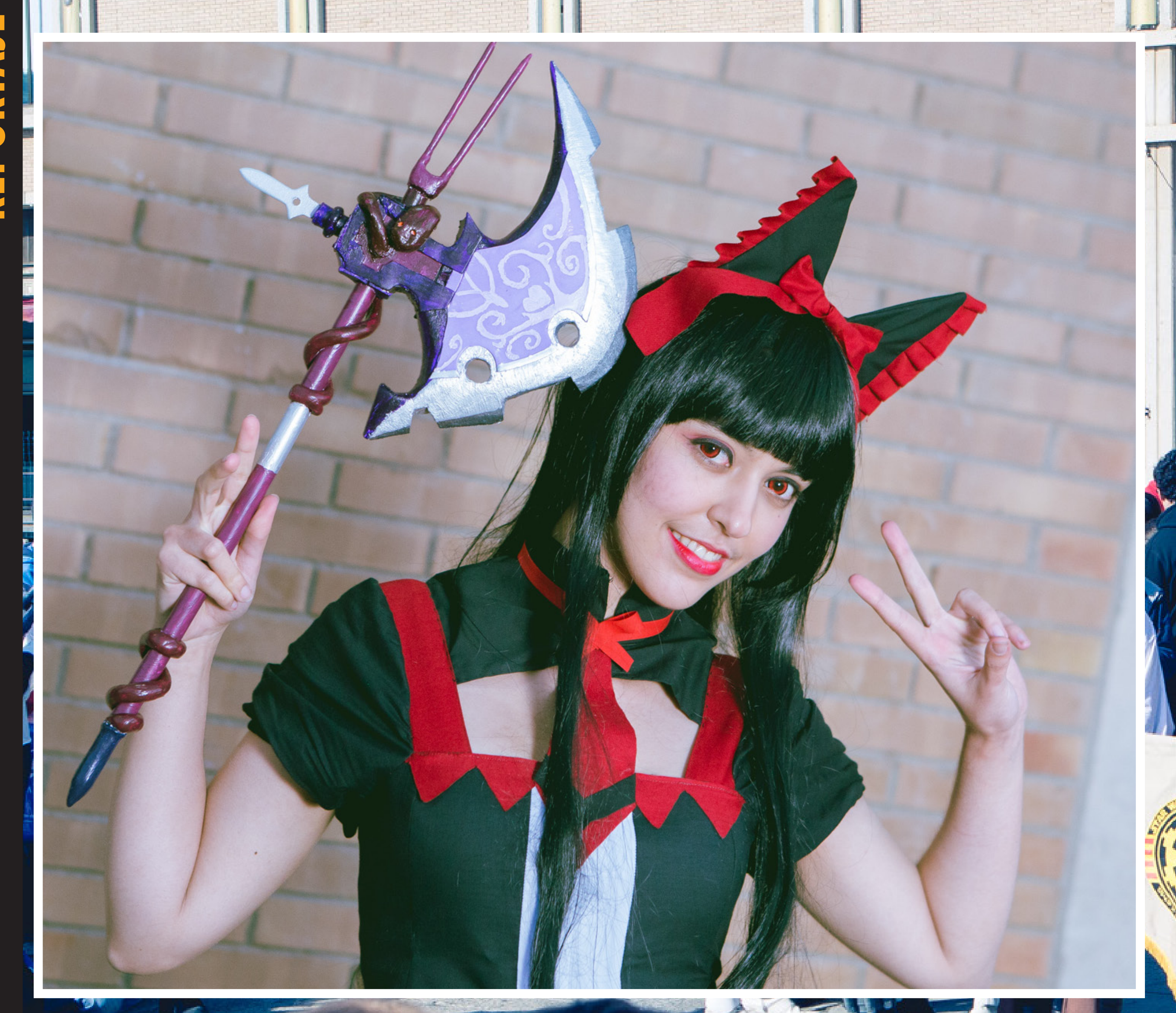
Como cada noviembre, la ciudad condal se llena de cosplayers. Pasan algo más desapercibidos que de costumbre, pues como siempre coincide con el fin de semana de Halloween, pero no dejan de llevarse todas las miradas del público ajeno al salón. Y es que mucha gente prefiere ir ya vestido al evento, por lo que el trayecto andando o en transporte público siempre es entretenido con las miradas y comentarios de la gente. Este año, por motivos laborables, no pude asistir hasta el sábado, por lo que era consciente de que me faltarían horas para saludar a todo el mundo. Venían amigos de todas partes de España, y eso es algo que pocos salones logran: Andalucía, Asturias, Galicia... todo el mundo había decidido reunirse allí.

Antes de entrar, ya se veía la fluidez de las colas, debido a la ausencia de taquillas y la exclusiva venta de las





entradas por Internet. Una medida algo controvertida, pero que la gran mayoría respaldó: si no queréis colas, no hay más remedio que tenerlo ya todo vendido de antemano. Obviamente los rezagados no lo veían así. Y una vez dentro, observamos que los pabellones estaban igual de llenos que siempre, a pesar de contar este año con un nuevo pabellón, dedicado al ropero, taller de cosplay y las asociaciones, que por fin tenían un sitio entero para ellas, aunque algunos decían que los tenían muy apartados. El resto de pabellones mantenía una distribución similar a la del año anterior: con respecto a la entrada, a mano izquierda se situaba el pabellón donde Nintendo tenía montado su principal despliegue – si el año pasado Pikachu era el embajador, esta vez le tocó el turno a Mario – y los restaurantes, que como en cada ocasión, , a la hora de comer registraban unas colas de decenas



y decenas de metros. La gente no quería salir por el engorro de tener que hacer cola a la entrada, y preferían aguantar el tiempo necesario hasta poder llevarse a la boca algo de ramen o sushi. El pabellón entre éste y el lateral reunía a los fanzines y las tiendas con menor volumen (amén de la fondue de chocolate) que tampoco paraban quietos en todo el día. Luego, está el pabellón central, con sus dos zonas de tiendas, en la segunda con los stands más grandes – Norma, Ivrea, Planeta – y la segunda planta, que esta vez registró algo menos de actividad que en otras ocasiones. Primero, porque aparte



de unas pocas asociaciones centradas en Japón y alguna exposición no había mucho más que ver, y segundo porque la bajada se realizaba obligatoriamente por una rampa exterior, sin posibilidad de usar las escaleras interiores, por lo que prácticamente se rodeaba medio pabellón. Ya por último quedaban el citado pabellón nuevo y el clásico pabellón adyacente con exposiciones y el segundo escenario, para las actividades no tan concurridas. Hay que decir que el clima acompañó al evento, y a pesar de las previsiones que indicaban posibilidad de lluvia el domingo, el sol predominó los dos días, aunque el sábado en



cuanto el astro se marchó, empezó a correr viento y se notó la bajada de temperatura, y el domingo algunos achacaban su resfriado a la falta de previsión de abrigo. El domingo en general hizo algo más de fresco, pero el buen tiempo siguió durante toda la jornada.

En cuanto a lo que pudimos ver y hacer, nos dio mucha rabia no haber podido ir el viernes porque nos perdimos la clasificación del European Cosplay Gathering (ECG), ya que es unas de las principales citas de cosplay a nivel mundial y cuya final se celebra en la Japan Expo de Pa-



rís, en torno a julio. También aprovecharon para realizar un clasificatorio para la Clara's Cow Cup, otro evento internacional que se celebra en Holanda y cuyos ganadores tienen la opción de ir a una final en Japón. En el caso del primer evento, los clasificados fueron un grupo del Witcher 3 en la parte grupal, y en el individual ganó Limnauth con su espectacular traje de Cenicienta (basado en la película moderna), y para la CCC los ganadores fueron los chicos de Manlima Cosplay, amigos y a quienes ya conocemos y entrevistamos en marzo, y quienes dejaron a todos atónitos con sus trajes de Guild Wars 2.

>>



El sábado, no obstante, sabíamos que había otro concurso de cosplay, por lo que era algo que teníamos marcado en la agenda desde antes de ir al evento. Pero primero pudimos disfrutar del concierto de Loverin Tamburin, quienes ya estuvieron el año pasado visitando el salón, y una exhibición de artes marciales. Tras esto, comenzó el clasificatorio para el World Cosplay Summit (WCS), otro de los principales eventos a nivel internacional y que se celebra en Japón. A primera hora ya se había realizado una preselección, por lo que el concurso en sí fue bastante más corto de lo que calculaba. Once participantes, todos a un gran-



dísimo nivel, dieron todo lo que pudieron con actuaciones muy cuidadas para tratar de alcanzar la gloria. Sorprendentemente, en 2015 todavía hay actuaciones de Naruto que pueden atrapar al público y mantenerlos gritando y aplaudiendo durante varios minutos. Una pelea entre Jiraiya y Tsunade, con el sapo gigante, con un muro de piedras a derribar, y con un Rasengan hinchable, les otorgó la más que merecida plaza para el citado concurso japonés.

Pasado el concurso, sin sol y con frío, sólo quedaba hacer unas cuantas fotos más y aprovechar que la gente

>>



empezaba a abandonar el recinto para hacer las compras de rigor. Aun así, Yami Tabby, a quien conocimos en este mismo recinto hace un año, dio un concierto en el escenario principal para animar a los que todavía aguantaban. La joven almeriense ha llegado en un año a grabar un disco con Warner Music de Japón y ha ganado mucho reconocimiento internacional, por lo que había que apoyar.

El domingo no fue para menos, y a pesar de que no había más concursos de cosplay de mayores, estaba el concurso de los pequeños y por la tarde la final del Ani-



me Song Contest, con un jugoso premio de una invitación para un festival musical en Japón para el ganador. El año pasado ganó Kuro, y Yami fue segunda, y ambas fueron invitadas a participar en el festival de Haneda. Este año ganó Mandy, quien también había participado el año anterior, demostrando el crecimiento que ha experimentado como artista. Saliendo un poco del escenario principal, que por cierto debo puntualizar que ha crecido bastante este año en cuanto a dimensiones, y el backstage ha estado bastante mejor organizado, hay que puntualizar que al igual que pasó en el salón



del cómic en abril, la afluencia fue mayor el domingo, algo que los que estamos habituados a eventos sigue sorprendiéndonos. No faltaron cosplays ni visitantes, tanto mayores como más jóvenes. Las firmas de autores, la venta de prints por parte de cosplayers, las tiendas, los fanzines, todo echaba humo por la cantidad de gente. La única zona más tranquila era el patio central debido a las dimensiones de éste, pero aun así se notaba la cantidad de visitantes. Tras el salón se ha conocido que se ha batido un año más el record de visitas al evento, dando a entender que la cultura japonesa va imponién-

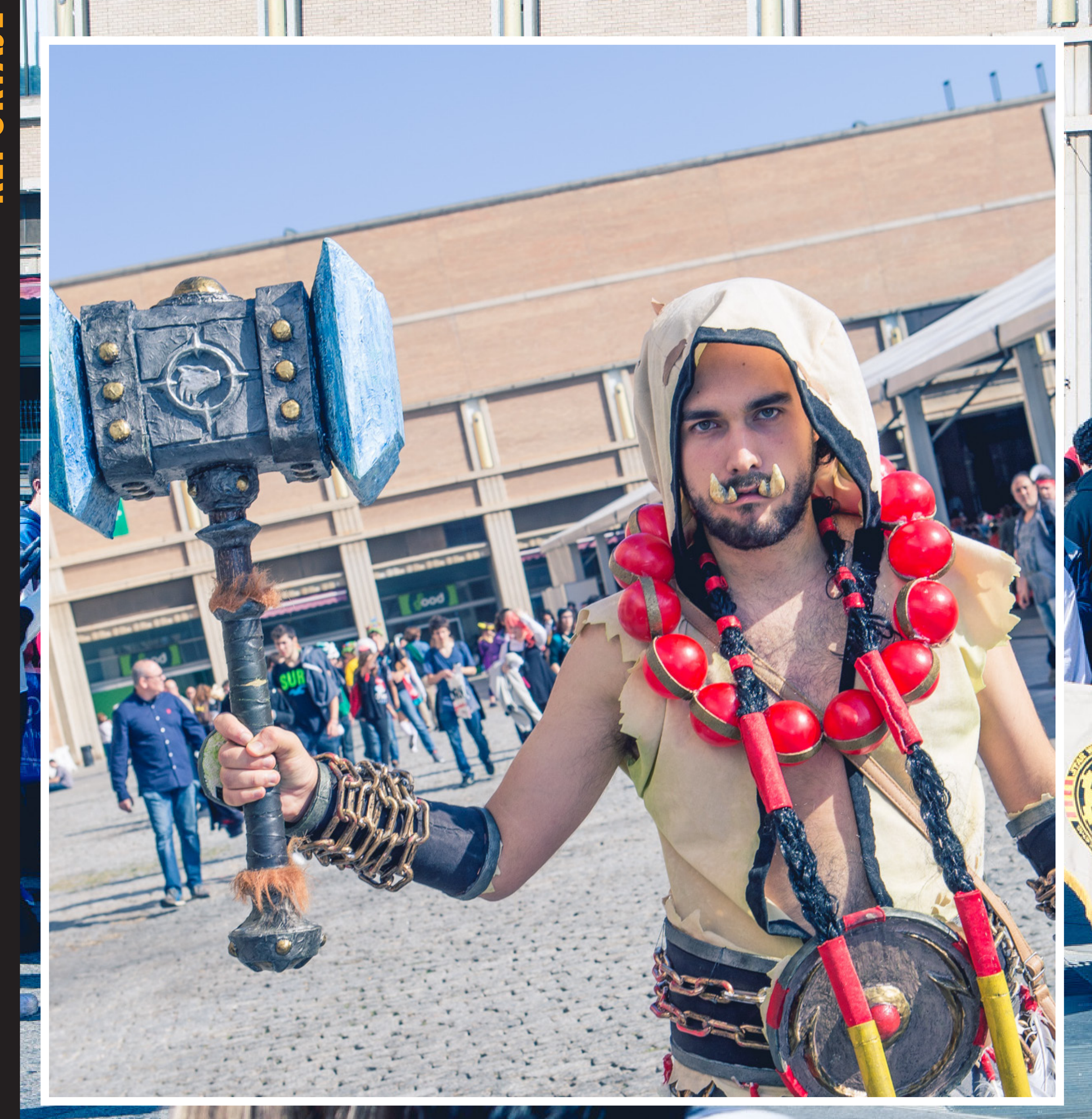


ACTIVIDADES Y TALLERES ACOMPAÑARON TODO EL FIN DE SEMANA

dose poco a poco en nuestro país, y que pronto hasta la Fira se quedará pequeña si sigue la misma progresión.

A parte de las actividades centrales, decir que para los que no les gusta estar quietos el salón proveía entretenimiento: talleres de iniciación a juegos de cartas como Yu-gi-oh, o juegos de mesa y estrategia, así como conciertos, desfiles, bailes y juegos en el escenario pequeño, o charlas con diferentes artistas y autores, clases de cocina japonesa, masterclass de dibujo, y muchos talleres de cosplay y maquillaje aprovechando el nuevo pabellón.

>>



En resumen, un año más Barcelona demuestra por afluencia y número de concursos que siguen a la zaga de los eventos nacionales, aunque con lo rápido que están creciendo algunos y el ímpetu de algunas organizaciones por traer a los invitados más importantes, tener los mejores premios de concursos u organizar el mayor número de talleres, Ficomic tendrá que ponerse las pilas y pensar en qué sorpresas traerán para el próximo noviembre.



Por ahora ya tenemos fechas: del 29 de octubre al 1 de noviembre de 2016 (de sábado a martes, para aprovechar el puente) Pero antes tendremos el salón del cómic, donde seguro que la próxima película de Star Wars le otorgará un gran protagonismo (aún mayor) a la saga, y la gente no se lo pensará dos veces a la hora de cosplayearse. Y allí estaremos, como siempre, para contároslo.

CURIOSIDADES

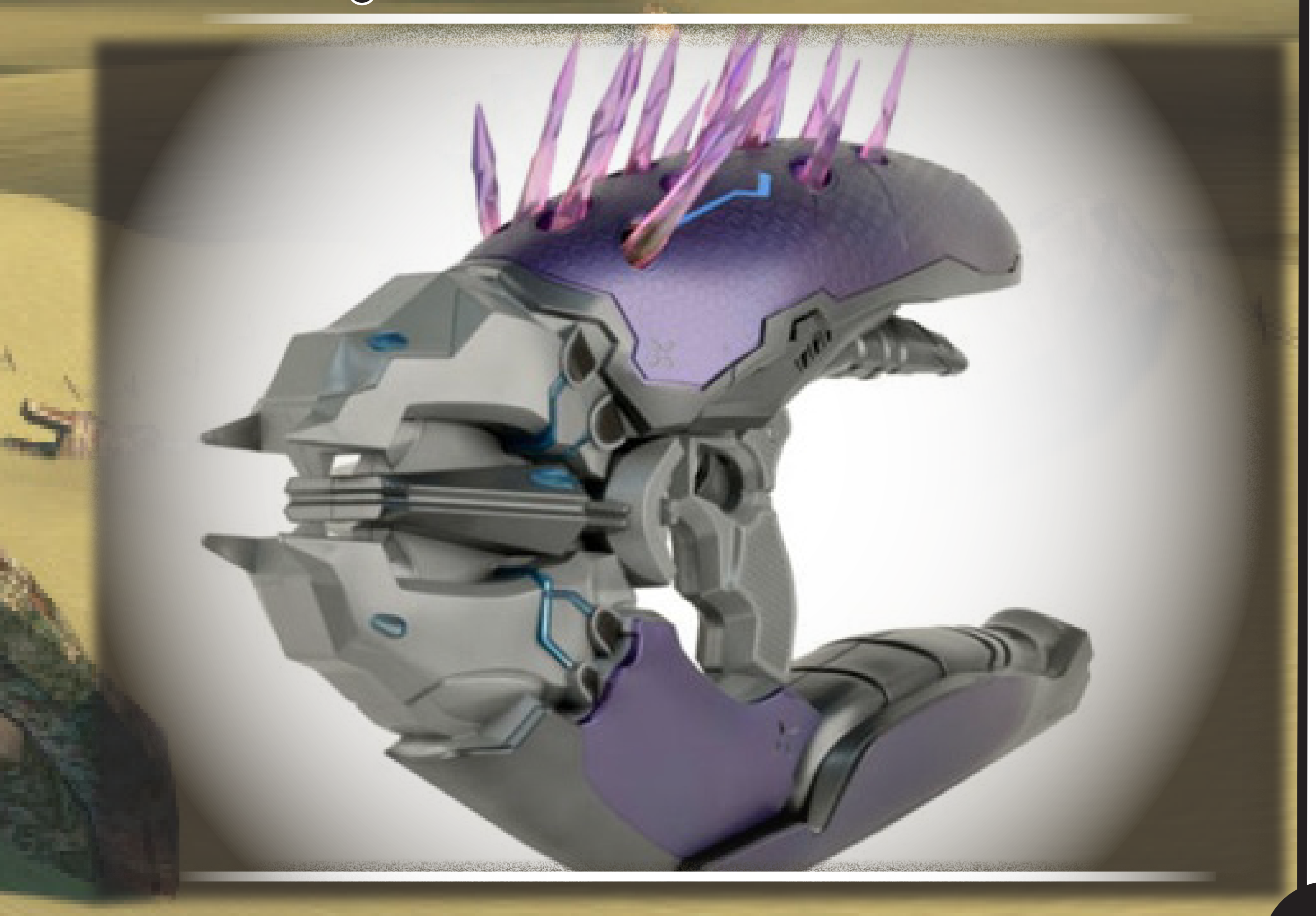
CONVIERTE GTA EN MARIO KART

La imaginación no tiene fronteras, y los mod para los juegos tampoco. Cuando parecía que habíamos visto todo en gta V parece que estábamos equivocados porque MrVicho13 ha recreado un circuito de Mario Kart 64, nada más y nada menos que en el GTA V. Es súper divertido, y si os gusta Mario seguro que flipareis recorriéndolo, pero MrVicho13 no se ha conformado solo con esto y en la web https://es.gta5-mods.com/users/mrvicho13 podréis encontrar más creaciones suyas.



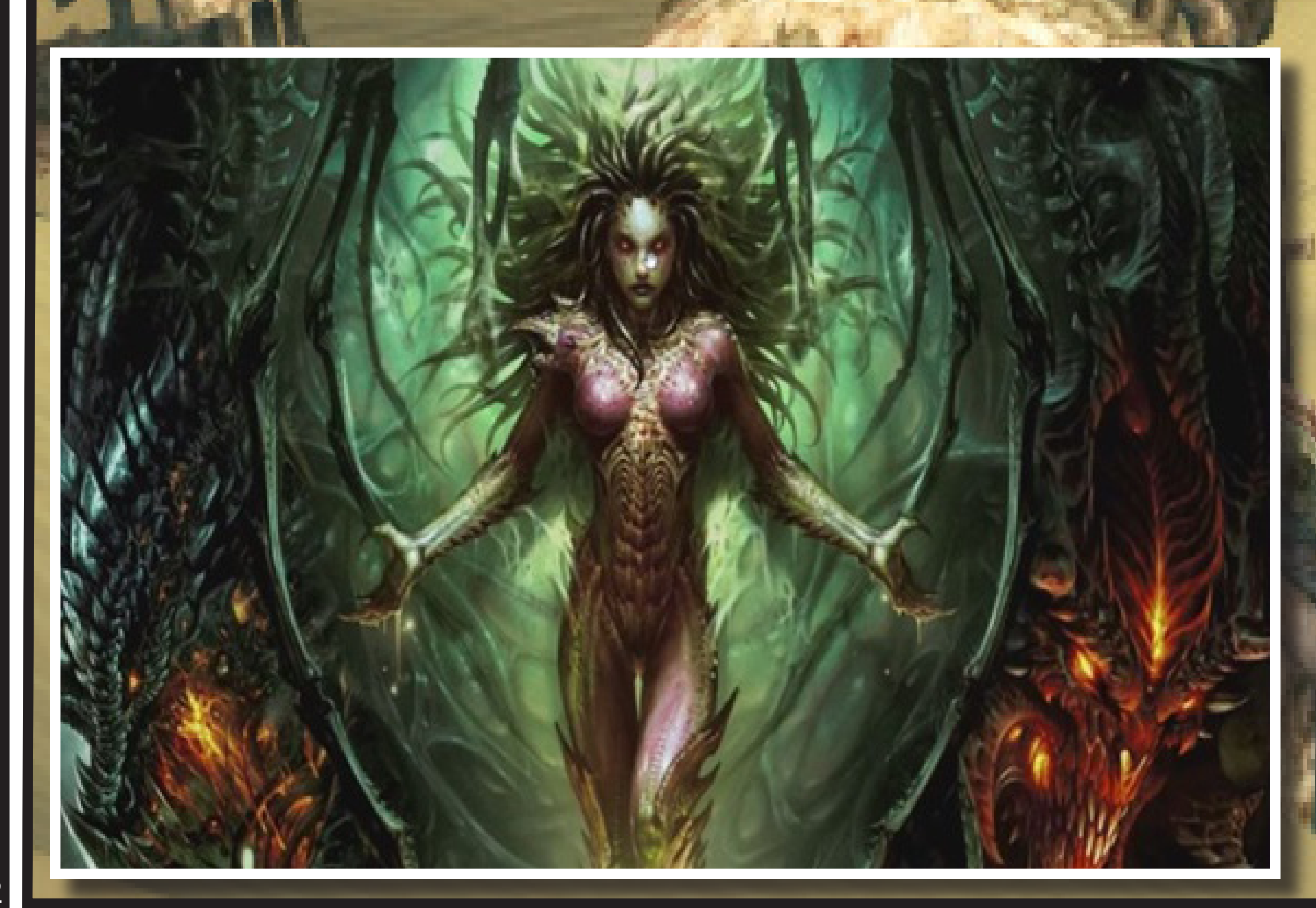
¿TE GUSTARÍA TENER UN ARMA DEL UNIVERSO HALO?

Si eres de Halo, la habrás reconocido al instante, y además fliparas sabiendo que está fabricada a escala 1:1. Sus creadores no se han conformado con eso, sino que también esta replica cuenta con los efectos y sonidos que la arma emite en el juego. La pena es que solo se han hecho 3000 unidades y que el precio rondará los 300 euros. Pero quien sabe, es posible que uno pueda encontrar alguna.



LA IMAGEN MÁS NÍTIDA JAMÁS CREADA EN ... MINECRAFT

Primero os pongo esta imagen, que os sonará de un conocido juego de Blizzard, Starcraft. Como veis esta está en buena calidad, sin que se vea ningún pixel. Pues.... Aunque no lo creáis, y se por seguro, que no me creeréis, está creada dentro del juego Minecraft. Ha sido creada por un usuario llamado Thorlar Thorlarian, y ha usado más de un millón de bloques y empleado unos cinco meses. Como siempre una imagen vale más que mil palabras, os dejo el video para que vosotros mismos veáis la creación de este hombre: https://www.youtube.com/watch?time_continue=199&v=vChMzRnw-Hc

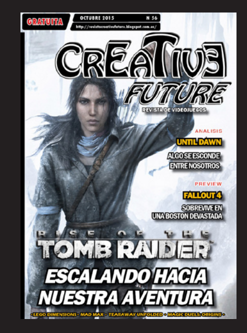


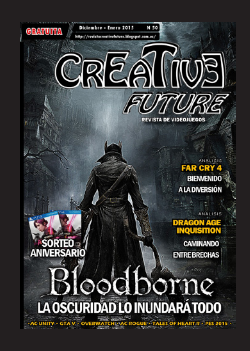
LIGHTNING, ICONO DE LA MODA

Louis Vuitton, la firma de moda más famosa mundialmente, y Lightning, la firme heroína de FINAL FANTASY XIII, se han unido para convertir a Lightning en la modelo perfecta para expresar los temas de la colección "Serie 4" para mujer. "La nueva imagen deslumbrante de Lightning, así como sus poses y sus movimientos han sido totalmente producidos por Louis Vuitton", indica Tetsuya Nomura, diseñador del personaje de Lightning. "Además, gracias al equipo Visual Works, han sido capaces de producir un trabajo brillante en un tiempo record. Esta colaboración no es sólo una promoción de un juego, y es un gran honor que el propio personaje haya recibido esta oferta de la famosa marca mundial, lo que proporciona un nuevo impulso al personaje de Lightning.



Más de 50 números publicados









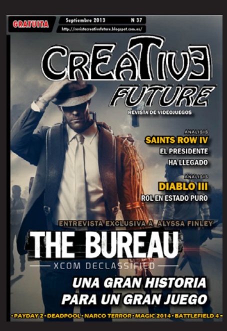


































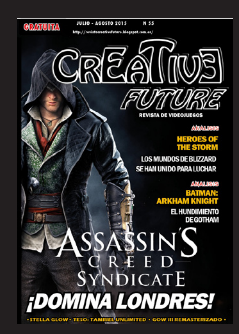











GRATUITA
Julio - Agosto 2015 Nº 55
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
HEROES OF THE STORM
LOS MUNDOS DE BLIZZARD SE HAN UNIDO PARA LUCHAR
BATMAN: ARKHAM KNIGHT
EL HUNDIMIENTO DE GOTHAM
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
¡DOMINA LONDRES!


GRATUITA
Junio 2015 Nº 54
CREATIVE FUTURE
THE WITCHER 3 WILD HUNT
ABRAZÁNDONOS A LO LEGENDARIO
STATE OF DECAY: DAY ONE EDITION
CAMINANDO ENTRE MUERTOS
THE PHANTOM PAIN
UNA HISTORIA DE VENGANZA


GRATUITA
Abril - Mayo 2015 Nº 53
CREATIVE FUTURE
BLOODBOURNE
COMIENZA LA CACERÍA
BATTLEFIELD HARDLINE
POLICÍAS O LADRONES, ¿CUÁL ES TU BANDO?
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN


GRATUITA
Marzo 2015 Nº 52
CREATIVE FUTURE
DYING LIGHT
SOBREVIVE EN UNA CIUDAD ATESTADA DE ZOMBIS
THE ORDER 1886
UNA LONDRES VICTORIANA EN UN PASADO ALTERNATIVO
EVOLVE
NUEVOS SORTEOS
ÚNETE A LA CAZA


GRATUITA
Febrero 2015 Nº 51
CREATIVE FUTURE
BATMAN ARKHAM KNIGHT
ENFRÉNTATE A TUS PEORES VILLANOS
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN
THE ORDER 1886
NUEVOS SORTEOS
CREA UN NUEVO FUTURO PARA LA HUMANIDAD


GRATUITA
Junio 2014 Nº 45
CREATIVE FUTURE
SACRED 3
QUIEN POSEA EL CORAZÓN DE ANCARIA DECIDIRÁ EL DESTINO DEL MUNDO
THE ELDER SCROLLS ONLINE
THE ELDER SCROLLS SE PASA AL MUNDO DE LOS MMO
Wolfenstein
THE NEW ORDER
¿Y SI LOS NAZIS HUBIERAN GANADO LA GUERRA?


GRATUITA
Abril - Mayo 2014 Nº 44
CREATIVE FUTURE
MURDERED SOUL SUSPECT
SALEM, LA CIUDAD MÁS EMBRUJADA DE LOS ESTADOS UNIDOS
DIABLO III REAPER OF SOULS
D3 SE AMPLÍA CON UNA INCREÍBLE EXPANSIÓN
LA MAGIA HACE DE ÉL UN TÍTULO MUY ESPECIAL
DARK SOULS II


GRATUITA
Marzo 2014 Nº 43
CREATIVE FUTURE
TITANFALL
FÁCIL DE JUGAR, DIFÍCIL DE DOMINAR
FF13 LIGTHING RETURNS
EL TIEMPO JUEGA EN NUESTRA CONTRA
THIEF
LAS SOMBRAS SERÁN TUS ALIADAS


GRATUITA
Febrero 2014 Nº 42
CREATIVE FUTURE
FABLE ANNIVERSARY
ELIGE HACER EL BIEN O SER MALVADO
TOMB RAIDER DEFINITIVE EDITION
LA PRIMERA GRAN EXPEDICIÓN DE LA PEQUEÑA LARA
SORTEO ANIVERSARIO
TITANFALL
LOS TITANES NO ERAN UN MITO


GRATUITA
Enero 2014 Nº 41
CREATIVE FUTURE
KNACK
UN EXCLUSIVO PARA PS4 CON MUCHA CLASE
TOM CLANCY'S THE DIVISION
SOBREVIVIENDO A NUEVA YORK
SORTEO ANIVERSARIO
KILLZONE SHADOW FALL
LA GUERRA ENTRE LOS VEKTAN Y LOS HELGAST NUNCA ACABARÁ


GRATUITA
Junio 2013 Nº 35
CREATIVE FUTURE
BEYOND DOS ALMAS
LA EXPERIENCIA DE UNA GRAN AVENTURA
METRO: LAST LIGHT
TRASPORTA A UNA MOSCÚ DESTRUIDA
REMEMBER ME
RECORRE NEO-PARIS PARA RECUPERAR TUS RECUERDOS


GRATUITA
Mayo 2013 Nº 34
CREATIVE FUTURE
DEAD ISLAND RIPTIDE
UNA NUEVA ISLA Y HORDAS DE ZOMBIES PARA MATAR
SPLINTER CELL BLACKLIST
SAM SE ENFRENTARÁ A SU MISIÓN MÁS INTERNACIONAL
DEFIANCE
LA TIERRA HA CAMBIADO, YA NADA SERÁ COMO ANTES


GRATUITA
Abril 2013 Nº 33
CREATIVE FUTURE
GOD OF WAR ASCENSION
BIOSHOCK INFINITE
PREPÁRATE PARA LLEGAR A COLUMBIA
GEARS OF WAR JUDGMENT
UNA AMENAZA DESDE ABAJO, UN HÉROE DESDE FUERA
GOD OF WAR ASCENSION
AYUDA A KRATOS A ESCAPAR DE SUS CADENAS


GRATUITA
Marzo 2013 Nº 32
CREATIVE FUTURE
TOMB RAIDER
LA PRIMERA GRAN EXPEDICIÓN DE LA PEQUEÑA LARA
CRYSIS 3
EL ARCO Y EL CAMUFLAJE SERÁN TUS AMIGOS
BIOSHOCK INFINITE
ENTREVISTA EXCLUSIVA A DREW HOLMES
NUESTRO MAYOR DESAFÍO FUE SIN DUDA CREAR A ELIZABETH


GRATUITA
Febrero 2013 Nº 31
CREATIVE FUTURE
DEAD SPACE 3
DESDE EL ESPACIO HASTA EL PLANETA DE TAU VOLANTIS
GEARS OF WAR JUDGMENT
UNA HISTORIA DIFERENTE
DEAD ISLAND RIPTIDE
VUELVE EL TERROR AL ARCHIPIÉLAGO DE BANOI


GRATUITA
Junio 2012 Nº25
CREATIVE FUTURE
STARHAWK
COMBATE POR TIERRA, MAR Y AIRE
DRAGON'S DOGMA
ELIJE BIEN TU ROL Y BUSCA UN EQUIPO ADECUADO
DEAD OR ALIVE 5
JUGABILIDAD FRENÉTICA Y ACCESIBLE
MAX PAYNE 3
VUELVE MAX, VUELVE LA ACCIÓN PURA


GRATUITA
Mayo 2012 N24
CREATIVE FUTURE
FIFA STREET
VUELVE EL FÚTBOL CALLEJERO
PROTOTYPE 2
LA VENGANZA NUNCA SE SIRVIÓ TAN FRÍA
RESIDENT EVIL 6
¿ESTÁS PREPARADO PARA ENFRENTARTE AL VIRUS C?
SPEC OPS THE LINE
NO TE PIERDAS EN EXCLUSIVA LA ENTREVISTA A LOS CREADORES DEL JUEGO


GRATUITA
Abril 2012 N23
CREATIVE FUTURE
BINARY DOMAIN
LA LUCHA ENTRA LA MÁQUINA Y LA HUMANIDAD
RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY
ELIGE TU BANDO
MASS EFFECT 3
EL DESTINO DE NUESTRO PLANETA ESTÁ EN NUESTRAS MANOS


GRATUITA
Marzo 2012 N22
CREATIVE FUTURE
DARKNESS 2
JACKIE ESTACADO SIGUE ATORMENTADO PERO ESO NO LO DETENDRÁ
RECKONING
UN MUNDO CON 10.000 AÑOS DE HISTORIA
VIAJA AL PASADO PARA CAMBIAR EL FUTURO


GRATUITA
Febrero 2012 N21
CREATIVE FUTURE
BIOSHOCK INFINITE
COLUMBIA, UN CIUDAD MUY ESPECIAL
THE SECRET WORLD
SÉ LO QUE QUIERAS SER, NO EXISTEN NIVELES SINO JUGADORES
DOS ESPADAS PARA UN SOLO DESTINO
SOUL CALIBUR V


GRATUITA
Julio 2011 N15
CREATIVE FUTURE
ELDER SCROLLS V SKYRIM
¡SANGRE DE DRAGÓN!
PROTOTYPE 2
INFAMOUS 2
NEW ORLEANS NECESITA TU AYUDA, Y ¿QUIÉN MEJOR QUE COLE MACGRATH?
ENTREVISTA: GAMEFEST · ENTREVISTA: DEAD ISLAND


GRATUITA
Junio 2011 N14
CREATIVE FUTURE
THE WHITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS
¿ESTARÁS A LA ALTURA DE GERALT DE RIVIA?
L.A. NOIRE
DEAD ISLAND
POR FIN UNA ISLA DONDE LA DIVERSIÓN ESTÁ ASEGURADA
RAGE · PES 2012 · Duke Nukem Forever · Alice Madness


GRATUITA
Mayo 2011 N13
CREATIVE FUTURE
DUKEM NUKEM FOREVER
REPORTAJE
LEGO PIRATAS DEL CARIBE
ME RESULTAS CONOCIDA... ¿TE HE AMENAZADO ANTES?
PORTAL 2
"ESTA ES UNA SENCILLA PRUEBA QUE INCLUYE LÁSERES LETALES"
GLaDOS
DiRT3 · InFamous 2 · F1 2011 · Patapon 3 · Brink


GRATUITA
ABRIL 2011 Nº 12
CREATIVE FUTURE
DISSIDIA 012 FF
UN TÍTULO INDISPENSABLE PARA TU PSP
THE WITCHER 2
CONTINÚAN LAS AVENTURAS DE GERALT DE RIVIA
GUÍA DE LOGROS
LA ÚNICA ESPERANZA DE NUEVA YORK SERÁ AYA BREA
Top Spin 4 · F.E.A.R. 3 · Crysis 2 · Magicka · MotorStorm


GRATUITA
MARZO 2011 Nº 11
CREATIVE FUTURE
KILLZONE 3
VUELVE A ELEVAR EL LISTÓN
L.A. NOIRE
ALGO HUELE A PODRIDO EN ESTA CIUDAD...
EL RETORNO DE UNA SAGA
MORTAL KOMBAT 9
Lord of Arcana · Bulletstorm


GRATUITA
JULIO 2010 Nº5
CREATIVE FUTURE
Play english
FÚTBOL FAN PARTY
ModNation RACERS
ESPECIAL SURVIVAL HORROR
DISEÑA TU PERSONAJE, DECORA TU COCHE Y LISTO, A CORRER


GRATUITA
MAYO 2010 Nº4
CREATIVE FUTURE
SIMS 3
RED DEAD REDEMPTION
SUPER MARIO GALAXY 2
Vuelve Yoshi para ayudar a Mario a superar desafíos y descubrir nuevos planetas


GRATUITA
STARCRAFT
CREATIVE FUTURE
REVISTA OFICIAL DE ATISAI
STAR OCEAN
FINAL FANTASY XIII marca el nacimiento de una nueva era para la saga
AVATAR EL VIDEOJUEGO


GRATUITA
CREATIVE FUTURE
REVISTA OFICIAL DE ATISAI
Tekken 6
DESCUBRE LITTLE BIG PLANET CON SACKBOY


GRATUITA
NOVIEMBRE Nº1
CREATIVE FUTURE
REVISTA OFICIAL DE ATISAI
SORTEOS INCREÍBLES
CATACLYSM
BATMAN
LA EXPANSIÓN MÁS ESPERADA



RECONQUISTA AIUR CON LA FLOTA DE LOS PROTOSS

Estábamos ansiosos de recibir la tercera entrega de este gran juego de estrategia que es Starcraft II, y sin duda, esta vuelve a estar a la altura de las demás.

Comenzamos por darte una buena noticia. Si eres nuevo en Starcraft II, y esta expansión te atrae, no hay problema alguno, porque es una expansión independiente (aunque recomendemos jugar a la saga completa para disfrutar plenamente de la historia), es decir, que solo adquiriendo Legacy of the Void podréis comenzar a jugar. Si comienzas por esta y luego quieres jugar a los demás, los otros juegos son StarCraft II: Wings of Liberty o Heart of the Swarm.

Starcraft II parece ser que llega a su fin, y lo ha hecho con una gran expansión que seguro te gustara. No pienso que siquiera Blizzard allá, a finales de los noventa, cuando publicó el primer Starcraft hubiera llegado a pensar que hoy aún tiene tantos seguidores,





que sigues sacando nuevas opciones y mejoras, y encima que cuenta con una comunidad de jugadores tan brutal. Aunque cueste pensarlo, la fórmula del primer juego, y la sencillez con la que se presenta todo aún sigue funcionando. Legacy of the Void es bastante continuista respecto a otras entregas y lo mejor de todo es que nos sigue gustando.

Una nueva campaña se añadirá a nuestro juego, en la cual nos meteremos en la piel de Artanis, jerarca de los Daelaam para tomar el mando de la Lanza de Adun, un arca de protoss capaz de alterar el curso de cualquier batalla. Unificaremos la raza protoss para recuperar su planeta natal, y derrotar a un nuevo mal, un mal ancestral que no desea otra cosa que aniquilar la vida por completo.



LEGACY OF THE VOID SE PUEDE JUGAR DE MANERA INDEPENDIENTE

Desde el primer momento que iniciamos el juego nos meteremos de lleno en esta profunda historia, donde habrán caras conocidas y nuevas, y donde disfrutaremos del juego paso a paso, para más inri, Blizzard ha querido comenzar fuerte, y con acción, y esto se hace notar desde el primero golpe de ratón.

Los jugadores de Starcraft tenían claro que con esta nueva expansión el juego volvería a tomar otro rumbo, y se añadirían nuevas características. Pues deciros que ahora contamos con el modo Arconte, nuevas misiones cooperativas y nuevas unidades multijugador, no solo para los protoss, sino para cada una de las facciones. Con este nuevo modo Arconte, lucharemos en un mapa de dos contra dos. Cada grupo tomará



el control de una base administrando los recursos y tropas entre los dos, y deberán montar sus estrategias para ganar al otro equipo. Las nuevas misiones cooperativas son la excusa perfecta para jugar con un amigo. Se nos plantearán distintos objetivos como comandantes de manera que cada uno aportará sus habilidades únicas, incluidos los bonus y mejoras. Como he nombrado, cada facción contará con nuevas unidades en el modo multijugador. Los zerg tendrá al merodeador (criatura clásica de StarCraft Brood War) que hará aparecer espinas dorsales del suelo para atacar a los enemigos; los terran añaden a su lista el liberador, una nave de combate fuertemente armada con lanzamisiles y con la capacidad de transformarse en una plataforma



aérea fija; y finalmente los protoss añaden una arma, el disruptor con lo que podrán generar descargas de energía que aniquilar a los enemigos de tierra. En el apartado técnico no hay mucho que decir que no se sepa. La fórmula que ya tenía Starcraft II funcionaba muy bien, y sigue funcionando en esta expansión. Unas cinemáticas cinematográficas, unos personajes y escenarios muy muy cuidados, y un diseño de todo lo que rodea el juego exageradamente bueno. ¿Qué es lo que más gusta de este apartado? Que viendo solo una imagen, lo asociamos rápidamente con el primer juego. Que viendo cualquier unidad la encajamos con el primer juego. En definitiva, que los gráficos se han adaptado a los nuevos tiempo pero nos han dejado esa esencia que tiene la saga.



MÍTICOS PERSONAJES COMO JIM RAYNOR, KERRIGAN Y ZERATUL VOLVERÁN A APARECER

Aunque el juego cuenta con un montón de opciones para jugar en modo online, incluye desde ahora mejoras en el modo multijugador con los torneos automatizados. Una forma de tenernos continuamente jugando, y compitiendo con otros jugadores para demostrar nuestra valía.

Siempre Blizzard piensa en nosotros, y por ello el juego nos llega íntegramente en castellano, tanto textos como audios. Y como siempre con ese cuidado que siempre ponen para que las voces y traducciones queden correctamente encajadas y nos ofrezcan una calidad perfecta para disfrutar de todos los momentos que ocurren en el juego. Si no te conformas con jugar a Starcraft, y eres jugador de Heroes of the Storm, estas de suerte, porque te re-

GENERO: ESTRATEGIA | PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT | DESARROLLADORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT



galaran a Artanis. Si te decides por la Digital Deluxe Edition, obtendrás una mascota de duelo arconte para World of Warcraft, una veloz montura vaina del vacío para Heroes of the Storm y un dorso de carta con temática protoss para Hearthstone: Heroes of Warcraft. Y para completar, una edición disponible solo en formato físico, la Collector's Edition, que no solo incluye todo lo que trae la edición Deluxe Edition, sino que además viene con una edición especial del manual de campo de tapa dura a todo color de StarCraft, un DVD repleto de vídeos y características especiales y una banda sonora en CD.

CONCLUSIÓN

Starcraft II Legacy of the Void no solo es una expansión más. Además de una completa y cuidada nueva historia, nos trae un modo nuevo, personajes para cada facción y eventos continuos en el modo multijugador. Para los seguidores del juego es una expansión obligatoria, y si no lo has probado ninguna vez, este es tu momento porque además es una expansión totalmente independiente del juego completo.



VIVE EL UNIVERSO STAR WARS DE UNA MANERA DIFERENTE

Quien más y quien menos, todos conocemos la saga Star Wars, es por eso que este juego despertó tanto interés desde que se hizo público y ha vuelto loco a más de un fan. DICE nos ha traído este Star Wars Battlefront que sin duda nos mete de lleno en el universo Star Wars

Ya han pasado más de dos años desde que se pudo ver el primer video de Star Wars Battlefront, una licencia que parecía haber caído en el olvido pero que nos llega con fuerzas renovadas. Si bien cabe decir que el juego no destacará demasiado en lo referente al mundo de los FPS, sí que destaca en lo referente a los fans de Star Wars debido a su ambientación.





Con Star Wars Battlefront nos encontramos ante un juego bastante sencillo de manejar, adaptado a un amplio espectro de jugadores y no solo a los hardcore gamers, sin embargo, a pesar de eso, nos encontramos ante un buen juego que nos dará muchas horas de entretenimiento, lo que no quiere decir que sea malo, sino que debe tomarse en cuenta a la hora de adquirirlo.

En primer lugar decir que en este juego está enfocado enteramente al online. Es cierto que tenemos unas cuantas misiones y un cooperativo a dos, pero este solo nos servirá como entrenamiento para el online, pues no tiene mucha variedad, aunque sí que nos puede dar un rato de entretenimiento, pues a pesar de todo tiene algunos desafíos y además algunos logros serán necesa-



rios para desbloquear objetos o armas del multijugador. Los tres modos que tenemos para un jugador (o dos) son el Entrenamiento, que son unas misiones que hacen la función de tutorial, donde aprenderemos a manejar los X-Wing o a los héroes por ejemplo. Después tenemos el modo Batalla donde nos enfrentaremos a la IA y cumplir determinados objetivos. Por último tenemos el modo Supervivencia donde tendremos que sobrevivir a oleadas de enemigos. Lo bueno de esto es poder jugarlo con un amigo, aunque se echa en falta poder hacerlo con más de uno, sobre todo en el modo supervivencia, lo que daría mucha más diversión a esta modalidad. Pero como ya hemos dicho la verdadera fuerza y a lo que está enfocado Star Wars Battlefront es al multijugador.



Los modos disponibles eran 9 y luego se añadió uno más con el DLC gratuito La Batalla de Jakku. Cada modo de juego tiene sus características propias, todas perfectamente integradas en el universo Star Wars. Para estos modos de juego tendremos 12 mapas más dos añadidos con el DLC (dividiéndose en las distintas modalidades de juego). Se trata de un número muy limitado y que pronto te los habrás aprendido de memoria, por lo que de inicio deberían haber incluido mayor cantidad, aunque cabe destacar que todos y cada uno de ellos están fielmente desarrollados, haciéndonos creer que realmente estamos en el bosque de la Luna de Endor con los Ewoks, en el refugio Jawa o en la Estación Imperial. Los modos más curiosos son sin duda los de los héroes, que son dos, Caza



NECESITA MÁS VARIEDAD DE MAPAS

al Héroe y Héroes contra Villanos donde podremos encarnar personajes como Luck Skywalker, Darth Vader o Han Solo, y sin duda los más espectaculares son los de 40 personas, Supremacía y Asalto AT-AT. El resto de modos son Escuadrón de Cazas, Estallido, Cargamento, Zona de Impacto, Captura de Droides, y el añadido en el DLC Punto de Inflexión.

Respecto a la jugabilidad dispondremos de un arma solamente y de 3 cartas durante la partida. En un principio no tendremos nada, pero a medida que ganemos experiencia podremos desbloquear nuevas armas y cartas que nos darán más diversidad, aunque debo decir que de momento se hace un poco escaso tanto las armas como la variedad de cartas de las que disponemos.



UNA REPRESENTACIÓN MUY FIEL A LA TRILOGÍA ORIGINAL

Otro de los puntos destacados de la jugabilidad es la posibilidad de cambiar el punto de vista de primera a tercera persona, ambas perfectamente integradas, pero que proporcionan más variedad a la hora de enfrentarnos a los demás, pudiendo ajustarnos a nuestra forma de jugar o al mapa en el que nos ha tocado combatir. También podremos personalizar nuestro personaje de la misma forma que desbloqueamos armas, la única diferencia es que además nos pedirán ciertos requisitos, como haber conseguido X estrellas en el entrenamiento o un número determinado de muertes. Como ya hemos dicho el apartado gráfico es excelente, si bien la versión de PC es la que mejor ha salido pues mientras que en PS4 la resolución es de 900p y en Xbox One es de 720p, en PC tenemos los 1080.

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: EA DICE



NOTA 8.8

STAR WARS BATTLEFRONT

TRAYECTORIA	7.7
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



Sin embargo los 60 fps los tenemos de forma muy sólida con pocas bajadas. El audio por su parte esta perfectamente trabajado, desde los sonidos de las armas laser o las explosiones hasta la ambientación musical (que solo suena en determinados momentos). La única pega es en la versión española que, si bien viene doblada, no es con los actores de doblaje originales, por lo que puede resultarnos un poco raro escuchar a los héroes y villanos hablar con otras voces, sin embargo el trabajo de estos dobladores no debe desmerecerse por eso, pues son muy buenos doblajes.

CONCLUSIÓN

Se trata de un juego bastante recomendable, con un buen y entretenido multijugador y una ambientación excelente. Lo malo es la falta de una campaña, así como la poca variedad en mapas y armamento (cosa que mejorará con los DLCs). No he querido profundizar mucho en los detalles en este análisis por que sin duda se trata de un juego que hay que experimentar para comprenderlo plenamente y juzgarlo cada uno por sí mismo.



USA LA DESTRUCCIÓN COMO HERRAMIENTA PARA GANAR LA PARTIDA

La familia Rainbow Six sigue creciendo y tras el cancelado Patriots, esta nueva entrega parece ser su sucesor directo

Con Rainbow Six Siege nos encontramos ante un juego en el que prima la estrategia más que la fuerza bruta, porque al contrario que la mayoría de shooters del mercado, este se acerca más al realismo. Y esto quiere decir que con unas pocas balas podemos matar o morir, así que olvidaos de heroicidades y estad atentos a lo que escucháis porque puede ser la clave para ganar la partida.

Lo primero que debo decir, es que, como viene siendo costumbre últimamente, este juego no tiene una campaña, si no tan solo una especie de tutorial (consta de 11 fases) que nos mostrará lo que podemos hacer y con lo que





nos encontraremos en el online. Cabe decir que es importante hacer este tutorial, no solo para familiarizarnos con el juego, sino porque nos darán puntos para desbloquear las distintas clases de personajes con los que podremos jugar (si bien podemos acceder directamente al modo Online, no es muy recomendable hacerlo con el recluta). También tiene otra modalidad llamada Caza al Terrorista en la que solos o con cuatro jugadores más podremos enfrentarnos a la IA. Ambos modos tienen tres niveles de dificultad y nos ayudarán a prepararnos para el momento en el que demos el salto al multijugador y nos enfrentemos a jugadores reales y su picaresca.

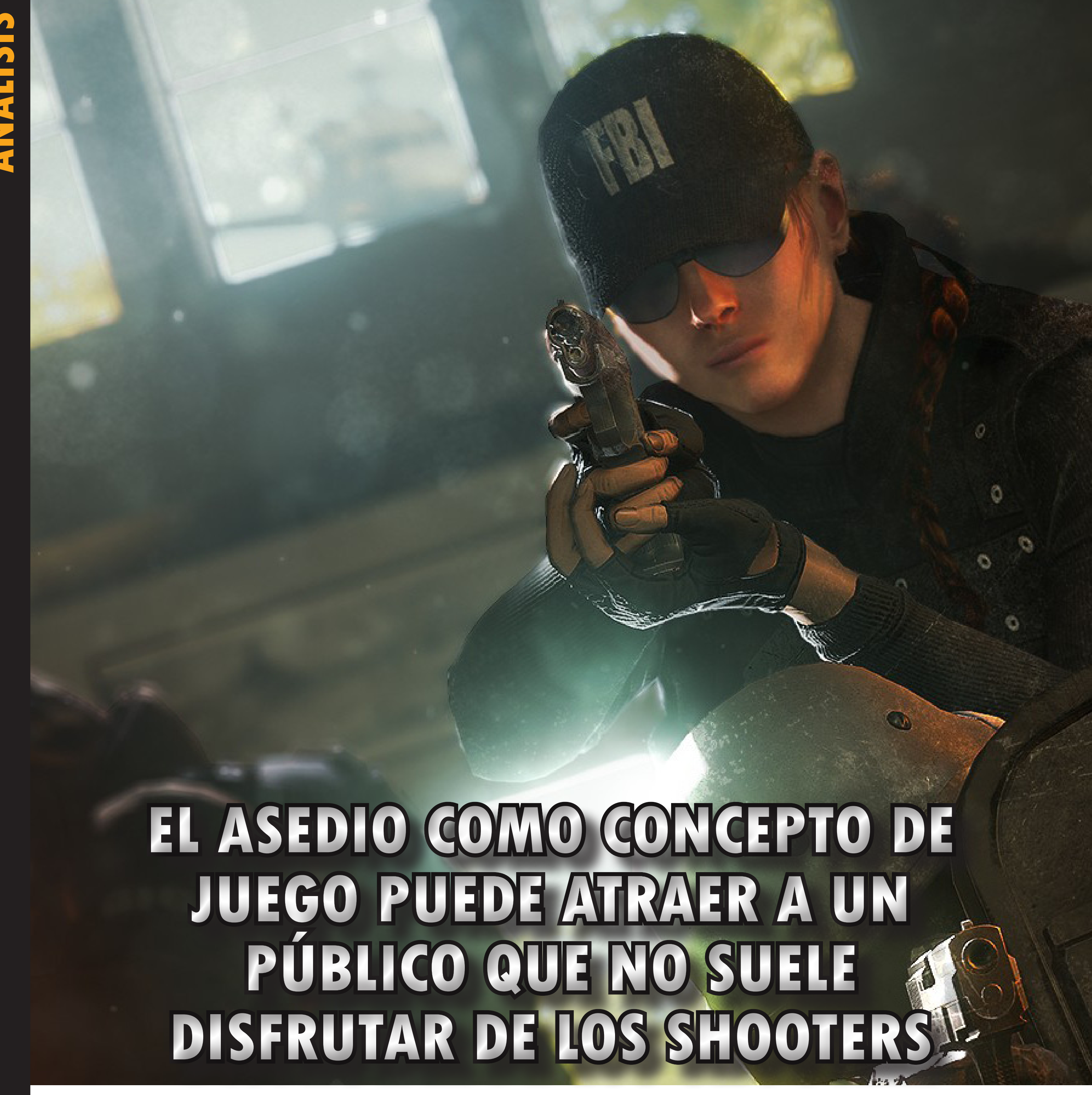
En el multijugador tendremos varios tipos de partidas como rescatar al rehén



ES UN JUEGO BASADO EN EQUIPO

o desactivar los explosivos o asegurar el contenedor biológico, pero básicamente es lo mismo. Para el equipo atacante será infiltrarse en el edificio, eliminar a los terroristas o rescatar/desactivar el objetivo. Para el equipo defensor eliminar a los atacantes. Previamente tenemos una fase de preparación en la que los atacantes pueden usar drones para intentar averiguar las defensas y estrategias de los terroristas, mientras que estos podrán crear trampas y barricadas para dificultar el paso.

En todos los casos es muy importante el apartado sonoro, porque un simple crujido puede revelar nuestra posición y hacer que tanto nosotros como nuestros compañeros queden expuestos y eliminados. No se trata



EL ASEDIO COMO CONCEPTO DE JUEGO PUEDE ATRAER A UN PÚBLICO QUE NO SUELE DISFRUTAR DE LOS SHOOTERS

de una acción frenética, sino de ir midiendo cada paso que demos, explorar cada rincón y tratar de ganar una ventaja sobre nuestro rival. Para ello tendremos que usar los elementos del edificio a nuestro favor, ya que casi todo es destruible y las balas pueden atravesar las paredes, así como una carga puede estallar una puerta o el techo que tenemos encima de la cabeza. Y aquí es donde entra la estrategia porque pueden (en el caso de que estemos defendiendo) por ejemplo destruir una puerta para que nos distraigamos y entrar por la ventana exterior haciendo rapel o romper el suelo que estamos pisando, entre otras muchas cosas.

En lo que respecta a las clases que podemos desbloquear tenemos 20 distintas divididas entre atacantes y defensores, cada una con sutiles cam-



bios para no desbalancear el juego. Y entre los accesorios que tenemos esta por ejemplo el inhibidor de señal, el martillo táctico demoledor, el panel de blindaje o el sensor de latidos entre muchos otros que nos ayudarán a planear nuestro curso de acción.

En total tenemos 10 mapas compartidos por todos los modos de juego que pueden ser desde el avión presidencial a un chalecito en las montañas. Aunque Ubisoft ha prometido varios DLCs gratuitos en los próximos meses con más mapas, parece de entrada un poco reducido, pues tras pocas partidas (y más teniendo en cuenta que para el offline son los mismos) conoceremos los mapas de memoria y probablemente se acaben haciendo las partidas repetitivas pues conoceremos los mejores sitios para defender.

GENERO: ACCION
PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT
DESARROLLADORA: UBISOFT MONTREAL

18 www.pegi.info

RAINBOW SIX SIEGE

TRAYECTORIA	8.0
GRAFICOS	7.7
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	7.5
TRADUCCION	10

NOTA 8.1

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

Gráficamente no es un juego que destaque mucho, es cierto que tiene mucha destructibilidad, pero tanto las texturas como la iluminación y los efectos están a un nivel bastante bajo, sobre todo para lo que exige a las maquinas. En las consolas de nueva generación se mueve bastante bien (a 60fps el modo online y 30fps los 2 modos offline), sin embargo en PC se vuelve un poco más exigente incluso con PCs de gama alta (sobre todo tras el parche con texturas en alta resolución), así que solo cabe esperar que en un futuro cercano pongan otro parche para el rendimiento ya que se nota que están escuchando a la comunidad con las sucesivas actualizaciones con cambios y arreglo de bugs y exploits.

CONCLUSIÓN

Rainbow Six Siege es un juego para el que este arto de los disparos a discreción y busquen algo más táctico que les haga meditar su siguiente jugada y que aun así no resulte tedioso. Pese a que aún está falto de contenido sin duda es una opción a tener en cuenta y un juego que según como se desarrolle en el futuro dará mucho de que hablar.

ENCUENTRANOS DONDE TU QUIERAS



TWITTER | | FACEBOOK | | BLOGGER | | YOUTUBE



UN JUEGO DE ACCIÓN DESENFRENADA

Finalmente ha llegado la tercera entrega de la saga Just Cause y siguiendo la premisa de los juegos anteriores nos encontramos ante un entretenido y lleno de explosiones Just Cause 3

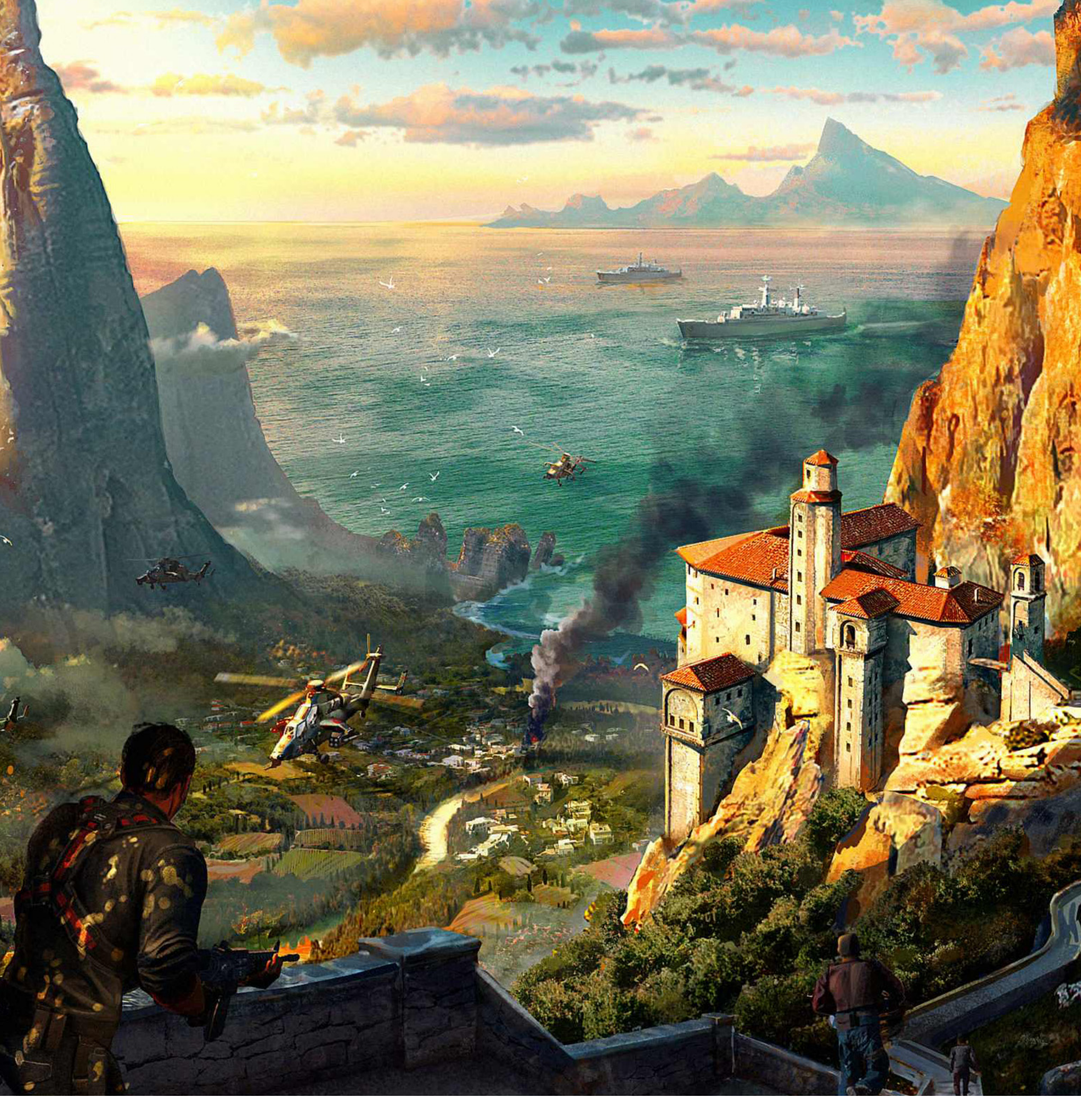
Just Cause no ha destacado nunca por tener una historia muy elaborada o interesante y esta entrega no es la excepción. Con una historia que no destaca demasiado en su desarrollo, sino que es más bien una excusa para que nuestro personaje ande libremente por este mundo abierto destrozando todo a su paso. Supongo que por ese motivo precisamente la historia principal no es demasiado larga, son un total de 25 misiones que se reparten por las tres grandes regiones que forman el mapa del juego (que desde un comienzo tendremos totalmente desbloqueado), que a su vez están divididas





por provincias, y para poder progresar con la historia principal tendremos que ir liberando cierto número de estas. Para ello tendremos que liberar asentamientos y destruir bases enemigas, pero podremos hacerlo de distintas formas. Por ejemplo en las ciudades hay que romper la megafonía que emiten mensajes de propaganda mientras que en las bases, (aparte de reventándolas) podremos abrir las puertas para que se cuelen los rebeldes o liberando prisioneros.

Además de la historia principal tenemos un buen número de misiones secundarias, que aportaran algo más de variedad. Entre algunos ejemplos podemos tener misiones de persecuciones, rescate de prisioneros, escolta, etc. Por supuesto como ya es costumbre



en este tipo de juegos tendremos un progreso del personaje, pero a diferencia de la mayoría solo serán mejoras, pues desde el principio del juego tendremos desbloqueadas todas las habilidades, y para ello tenemos por ejemplo una serie de desafíos (que darán más variedad al juego) que completándolos nos darán unos puntos que podremos gastar en conseguir mejoras para el gancho o el paracaídas, mejoras de armas o de equipamiento entre otras cosas. Como ejemplo de desafío, tenemos las carreras contrarreloj con diferentes vehículos, causar la mayor destrucción en un tiempo determinado, etc.

Gráficamente, el juego, cumple con los requisitos. Los escenarios están muy bien hechos, sin embargo el modelado

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: AVALANCHE STUDIOS

18 www.pegi.info

JUST CAUSE 3

TRAYECTORIA	8.0	GRAFICOS	8.9
MUSICA	8.6	JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	10		

NOTA 8.6

REALIZADO POR CRISTINA USERO

de personajes es algo peor. El mayor problema que tiene el apartado gráfico es en el rendimiento, pues si bien es cierto que la mayor parte del tiempo nos ira perfecto, en los momentos en los que haya muchas explosiones y caos los fps pueden caer drásticamente, sobre todo en pc que aun teniendo una buena maquina se nota bastante (aunque Avalanche ya ha prometido que optimizará esto en futuros parches). Sin embargo también es cierto que tenemos bastantes opciones para personalizar y con unos pocos recortes se puede optimizar el juego a nuestro PC. En las consolas, aunque el aspecto gráfico podría equivalerse al de un PC de gama alta, lamentablemente también sucede lo mismo que en PC, y sobre todo en Xbox One convirtiéndose en algo bastante menos tratable. Respecto al audio no podemos tener queja, con una banda sonora aceptable, unos efectos sonoros ensordecedores (en el buen sentido), pero sobre todo con un doblaje integro al español, realiza un cambio agradable sobre todo con respecto a la anterior entrega.

CONCLUSIÓN

Con Just Cause 3 nos encontramos ante un juego que no pretende ser más de lo que es, entretenimiento puro y duro, con una historia cuyo único objetivo es enseñarnos el manejo del juego en un principio y movernos por las distintas zonas, además también tenemos gran cantidad de cosas por hacer para no aburrirnos. En definitiva, un juego para pasar el rato y divertirnos reventando unas cosas y descubriendo otras.


6º salon del manga
y cultura japonesa
de alicante
9 y 10 de abril
2016
IFA
INSTITUCIÓN
FERIAL
ALICANTINA
www.smalicante.com



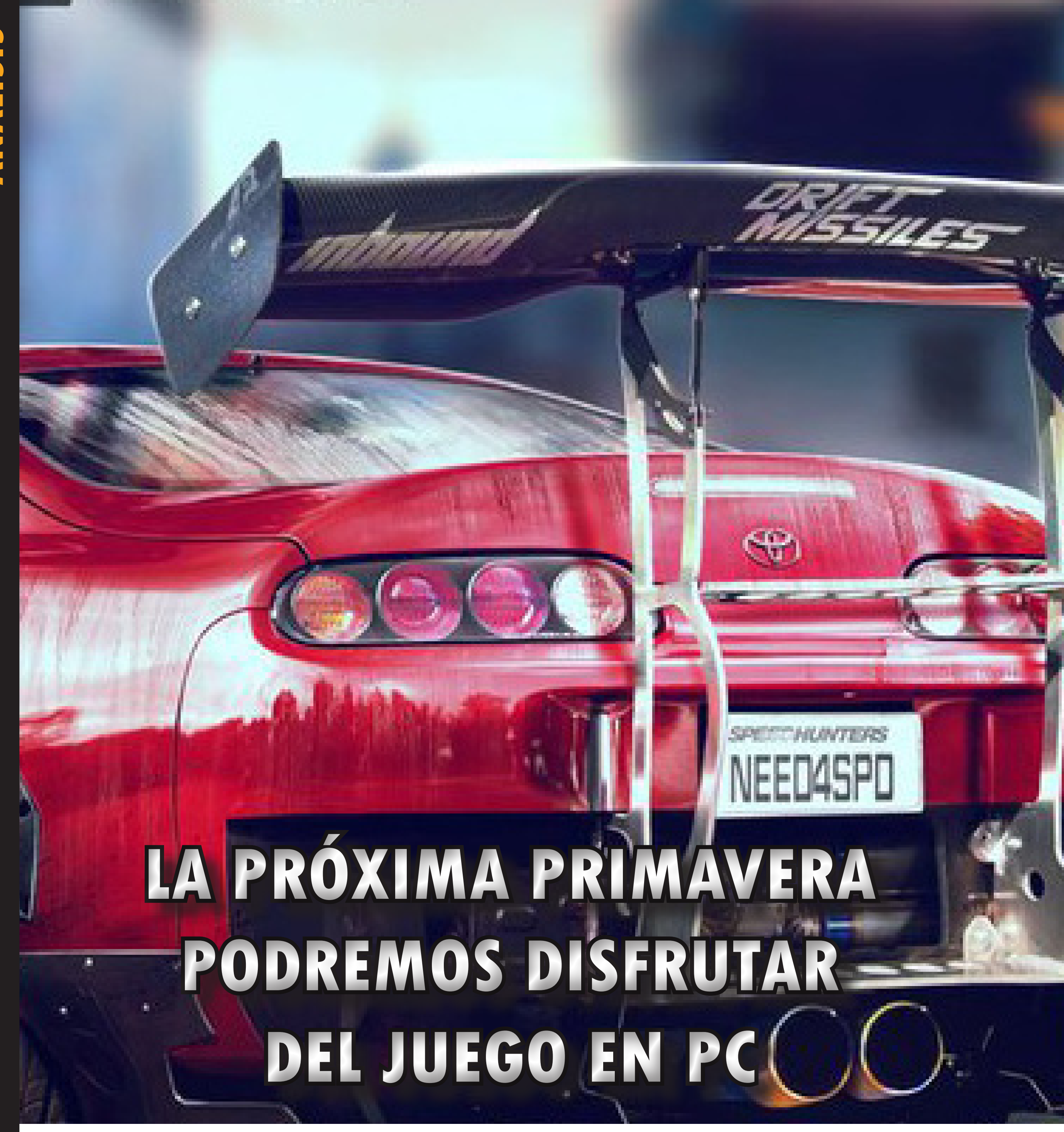
GHOST GAMES Y ELECTRONIC ARTS NOS TRAE UNA NUEVA EDICIÓN DEL JUEGO DE CARRERAS NEED FOR SPEED

Need for Speed nos trae muchas mejoras y novedades a la saga. Velocidad, tuning, carrearas nocturnas y fiestas ¿Te unes a la fiesta?

Desde el minuto uno de juego vemos que la adrenalina no nos va a bajar durante todo el juego. Need for Speed busca ser un juego rápido, con un buen ritmo, en el cual siempre estemos en constante movimiento, sin descanso y a la vez disfrutando de las raíces de la saga porque con esta nueva entrega buscan darnos las sensaciones y experiencias que disfrutamos allá en su día con el primero juego de la saga.

La historia está inspirada en iconos de la conducción del mundo real.





LA PRÓXIMA PRIMAVERA PODREMOS DISFRUTAR DEL JUEGO EN PC

Magnus Walker (velocidad), su dedicación es coleccionar clásicos Porsche 911 y restaurarlos, además de ser conocido por conducir a alta velocidad; Ken Block (Estilo), un conductor agresivo que domina el arte del derrape; Nakai-san (Tuneado), fundador de la compañía de tuning RWB; Risky Devil (Banda), un equipo urbano que corre en grupo para dominar la proximidad entre vehículos; y Morohoshi-san (Forajido), un tipo duro al que no le importa la ley por lo que será difícil de impresionar.

No os esperéis empezar con los mejores coches, sino que habrá que escalar y conseguirlos poco a poco. En el comienzo nos darán a elegir entre tres coches sencillicos, por lo que hasta que no demostremos lo que vale-



mos no pasaremos a mayores. El juego comenzará enseñándote a usar todo con una especie de carreras iniciales que podremos etiquetarlas como tutoriales. Simplemente iremos conociendo a las personas que nos van a rodear, quien se encarga de cada cosa, y entre una y otra presentación algún que otro viajecito por la ciudad para ir haciéndonos al coche. El manejo del coche será sencillo, e incluso para los más torpes no será un problema comenzar a correr e ir ganando posiciones en las distintas competiciones.

Un objetivo claro que tendremos durante todo el juego será conseguir REP y dinero. Aumentando nuestro nivel de REP desbloquearemos nuevos eventos, y esto solo supone



una cosa… más pasta para el bolsillo. Ganando carreras, quedando en la primera posición o haciendo derrapes espectaculares no nos resultará difícil conseguirlo, aunque llegado a un poco se nos puede hacer un poco corta la variedad de misiones. Tuneo del coche. Como ya nos tienen acostumbrado en esta saga, el tuneo es interesantísimo y customizar los coches es parte del alma de NFS. Cuando comenzamos con estas customizaciones

GENERO: CONDUCCION | PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS | DESARROLLADORA: GHOST GAMES



NOTA
8.5

NEED FOR SPEED

TRAYECTORIA 7.4

GRAFICOS 9.0

MUSICA 8.8

JUGABILIDAD 8.3

TRADUCCION 8.7



REALIZADO POR CRISTINA USERO

os encantara, vais a disfrutar añadiendo cosas nuevas, y creando nuestras propias creaciones. Es alucinante el mundo de posibilidades que tenemos aquí, y ver cómo se van aplicando los efectos que añadimos, por ejemplo como la pintura, será impresionante.

Si nos vamos al apartado gráfico contamos con que el juego se mueve con total fluidez entre cinemáticas de juego con videos reales. Los personajes que veremos no serán sino que personas reales. Toda la historia la narraran personas. Ciertamente los desarrolladores han conseguido que esos cambios entre unos y otros, sean mínimamente apreciables dando una experiencia de juego única. Una vez dentro de las carreras, la sensación de velocidad está perfectamente recreada, y de los demás detalles del entorno no podemos decir nada porque esta todo súper cuidado.

Para los amantes de la música, os cuento que el juego cuenta en su banda sonora con la participación de un grupo español, 'Gomad! & Monster' con 'Under control', un tema creado en exclusiva para Need For Speed.

CONCLUSIÓN

Need for Speed es sinónimo de velocidad y tuning. Un bueno juego para los amantes de los arcades, y sobre todo para los que le apasionen retocar y mejorar su coche constantemente para estar a la última y competir con el coche que más mola. Una acertada propuesta si quieres pasar un poco de los emuladores y lo que más te mola es la diversión y las grandes velocidades.

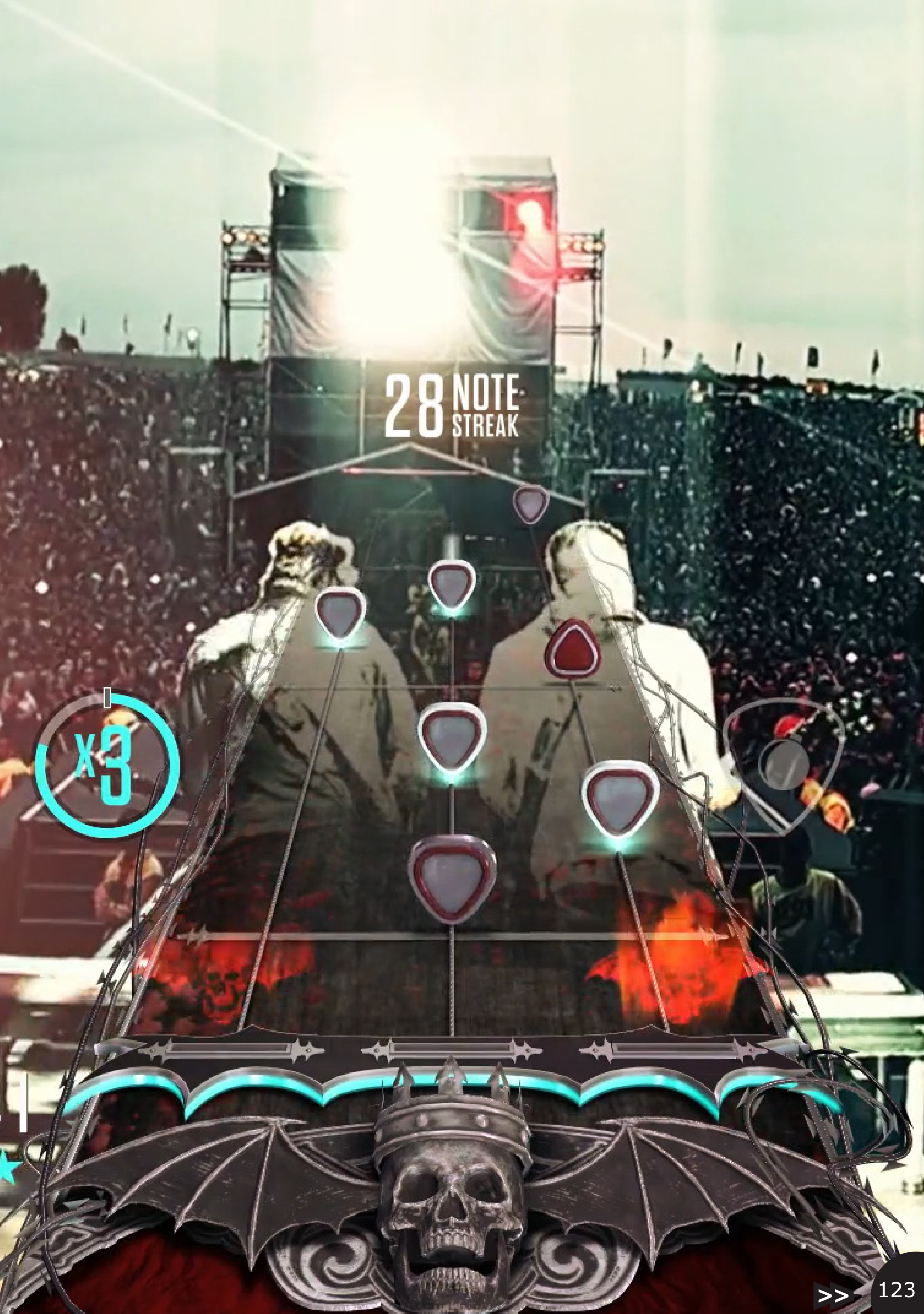


MUCHO MAS QUE ROCK

Guitar Hero ha vuelto con grandes cambios y mucho mas que Rock. El juego musical por excelencia de Activision ya esta disponible y para mas plataformas que nunca

Lo primero que nos llama la atención al adquirir este nuevo Guitar Hero Live, como cualquier entrega anterior, no es otra cosa que la guitarra ¿¡Es mi imaginación o faltan botones y colores!?

Si revisamos la guitarra de arriba abajo encontramos el habitual botón de rasgueo con el que haremos tocar las notas, junto a el encontramos un botón alargado que nos permitirá lanzar el modo éxtasis si nos resulta mas cómodo que que inclinar la guitarra en posición vertical como es habitual en la saga. A ambos lados de este último botón encontramos otros 2 circulares que realizaran la función pausa. Un poco mas abajo y a la derecha de ello tenemos el botón de sincronización con nuestra consola y realizara la función de botón home, a su vez esta recubierto por otro pulsador circular que se moverá de izquierda a derecha, arriba y abajo para poder desplazarnos por los menús


28 NOTE STREAK
x3



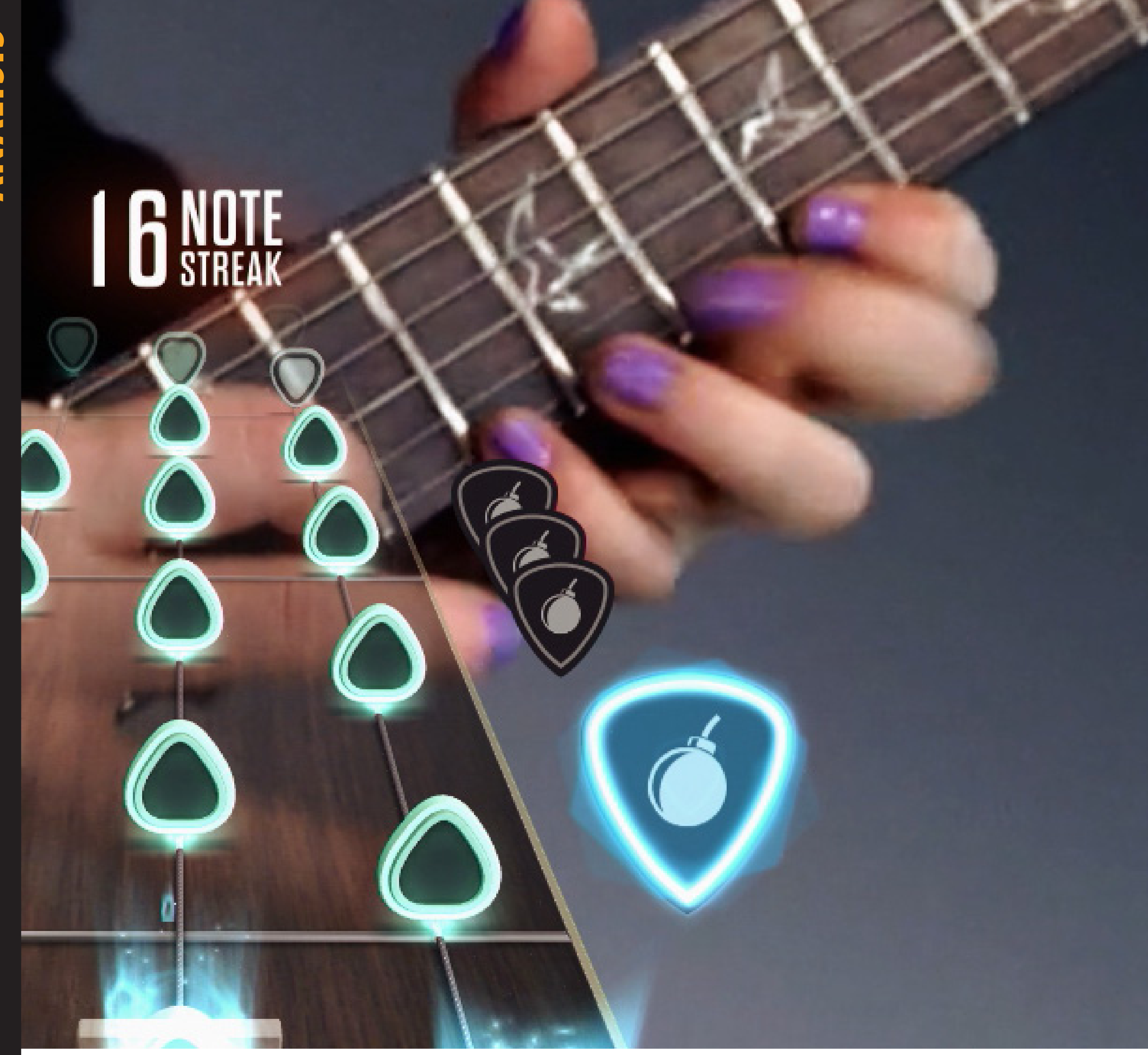
de la consola o juego. Por supuesto mantiene su barra para hacer chillar nuestras notas.

Si alzamos la vista al mástil de la guitarra nos topamos con la principal novedad del juego, los botones para marcar las notas pertinentes en el juego están divididas en 2 alturas y 3 columnas en sustitución de los 6 botones de colores de todas las ediciones anteriores. Ahora tenemos 3 pulsadores superiores marcados en color negro y otra fila exactamente igual debajo en color blanco. Luego os detallo qué tal fue la experiencia de juego, aunque os adelanto que le añade un plus de realidad.

Y arrancando ya este Guitar Hero Live nos encontramos con una excelente intro en video real interactivo en la que apareceremos en el backstage de un escenario donde el técnico de sonido quiere que hagamos unas pruebas con él,



NARRATIVA DE DOCUMENTAL EN CARNE Y HUESO



de modo que así aprenderemos a usar por primera vez esta nueva guitarra. Tras pasar las pruebas pertinentes saldremos al escenario con nuestro grupo a terminar el concierto, destacar desde aquí que el apartado gráfico e interactivo es exquisito, la cámara en primera persona nos hará sentir que estamos viviendo todo lo que conlleva salir a un escenario a dar un concierto ante miles de personas.

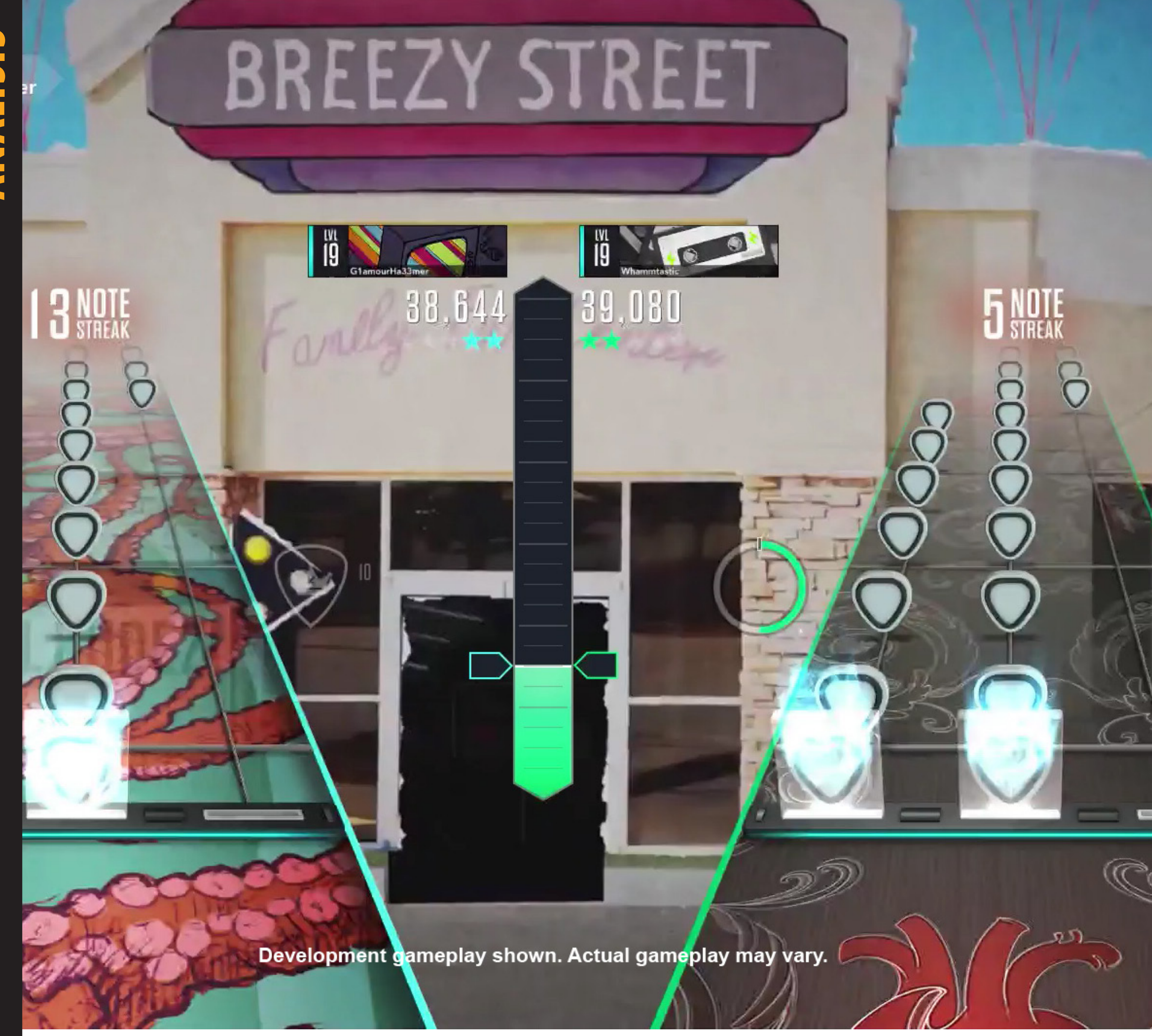
Siguiendo un poco con el apartado gráfico, Activision ha realizado un trabajo excelente, como comentaba antes todo es en carne y hueso con músicos y publico reales, y ojo que si tocamos muy bien vemos como todos los fans se vuelven locos, nos aclaman y los compañeros nos ponen buena cara, en cambio si nos atascamos un poco tocando, el publico nos abucheará, nos pondrán muy mala cara y los compañeros mas de lo mismo.

Al acabar el concierto que vendrá de perlas para familiarizarse con los nuevos controles, veremos la interfaz de este nuevo Guitar Hero.



Tendremos ante nosotros 2 grandes cubos, uno con el nombre de Live y otro con el de TV. En Live nos topamos con lo que seria el modo campaña o juego principal, al acceder tenemos diversos festivales en los que nos pondremos en la piel del guitarrista principal de diferentes grupos. Tendremos que tocar varios temas, normalmente entre 3 o 5 canciones consecutivas, en las que al superar positivamente iremos desbloqueando mas festivales y así sucesivamente hasta completar todos y "terminar" el modo Live. Las canciones que vayamos tocando quedarán desbloqueadas para tocarlas de modo libre en cualquier momento.

Detallando un poco mas la forma de tocar que tenemos a partir de ahora, a parte de intercalar botones superiores e inferiores provocando la sensación mas real de tocar una guitarra original, tendremos también cejillas que realizaremos pulsando ambos botones de una misma columna. El modo de juego ha evolucionado



y madurado muchísimo desde las anteriores entregas, aunque no desesperes si los primeros temas te cuesta tocarlos, pues cuando os acostumbréis lo haréis igual o mejor que con anteriores guitarras.

En La opción de juego "Guitar Hero TV" observamos un amplísimo catalogo de canciones y canales en los que tocar con nuestra guitarra. Podemos elegir cualquier canción en solitario o bien tocarla con un amigo ya sea con guitarra o con micrófono, pero no es oro todo lo que reluce... Este modo TV es algo Premium, tenemos la posibilidad de tocar temas gratuitos que el juego nos proporciona de forma aleatoria en dos canales, pop y rock, con lo que ganaremos coins. Por otro lado tenemos un amplio catálogo de canciones accesibles con micropagos en forma de fichas que se podrán adquirir mediante coins o pagos reales (tocar una canción = 1 ficha). Para que os hagáis una idea, GHTV es un canal temático muy al estilo MTV en sus mejores momentos o el clásico VH1 con "tarifas" al más puro estilo Spotify.

GENERO: MUSICAL	PLATAFORMA: PS4, PS3, XBO, 360, WIIU
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION	DESARROLLADORA: FREESTYLEGAMES



NOTA
9.1

GUITAR HERO LIVE

	TRAYECTORIA 9.3
GRAFICOS 9.3	MUSICA 9.2
JUGABILIDAD 8.7	TRADUCCION 9.5



REALIZADO POR ANGEL CORRALES

De todos modos creo que es una gran idea añadir este modo de juego ya que nos abre un gran abanico de posibilidades mas allá del modo principal sin tener que pagar obligatoriamente por ello.

En el aspecto multijugador podemos jugar online con cualquier amigo y en forma local podremos echar unas canciones hasta tres amigos a la vez, dos guitarras y un micrófono. Hubiese estado muy bien poder recorrer el modo campaña de forma cooperativa local y no solo jugar una partida rápida.

El aspecto sonoro como debe de ser en un juego musical es muy bueno, la calidad del sonido es perfecta y puedes ajustar todos los instrumentos de la banda desde opciones, ideal sobre todo por ejemplo para destacar el sonido que emite nuestra guitarra y coger mejor el ritmo. El catalogo de canciones es amplio y muy variado, teniendo canciones de grandes clásicos del rock como Queen o Rolling Stones y otros mas actuales como Green Day o incluso divas del pop como Katy Perry.

Punto muy positivo para el juego, esta totalmente en castellano, incluso parte de la interacción con los actores en momentos de backstage, etc esta doblado a nuestro idioma.

CONCLUSIÓN

Guitar Hero Live se hace adulto con su excelente modo de narrar la historia y jugar con gráficos en carne y hueso. La nueva guitarra madura a la vez dando un plus de realidad a la hora de tocar. Pasaras muchas horas delante del televisor.



DOS NUEVOS EPISODIOS CON LOS QUE AVANZAREMOS EN LA HISTORIA EN BUSCAR DE LOS MIEMBROS DE LA ORDEN DE LA PIEDRA

En el numero anterior os relatábamos como eran los dos primeros episodios de este juego, Minecraft Story Mode, ahora toca hablar de los dos siguientes, los episodios 3 y 4





Para los que os perdisteis el análisis de los capítulos primeros, recordaros que el juego ha sido desarrollado por Telltale Games, desarrolladora de otros juegos como The Walking Dead o Games of Thrones, del cual tenéis el análisis también en este número, y Mojang, creador del juego original de Minecraft.

Nos centraremos en el episodio 3 (El último lugar donde buscas) y episodio 4 (Un bloque y un lugar difícil). En un posterior número, cuando esté publicado, hablaremos del último episodio y así completar el juego. En lo referente a las historias, poco os debo contar porque os estaría desvelando los secretos que esconde, y a la vez el juego perdería su gracia, pero si puedo aseguraros que es muy original, con un comienzo rápido e intrigante donde nos veremos inmersos en una larga batalla por nuestra supervivencia y para escapar de …. Del sitio donde estábamos atrapados .



Este párrafo que sigue va sobre todo para los nuevos aquí, aunque nunca está de más hacer un recordatorio de lo que teníamos antes. Jesse, será el personaje que nosotros controlaremos. Él y sus amigos se embarcarán en una impresionante aventura para reunir de nuevo los miembros de La Orden de la Piedra. Estando en un concurso de talentos, para demostrar que equipo hace el mejor proyecto, nuestros amigos tras una serie de sucesos llegan a EnderCon donde se encuentran con algo realmente espantoso, y para que todo vuelva a la normalidad y salvar al mundo de un desastre inminente viajan al Inframundo en busca del mítico grupo de aventureros que mato al Dragón Ender. Nuestros compañeros en estos dos capítulos serán los mismo, Olivia (Inteligente), Axel (Impulsivo), Petra (Sagaz) y Reuben (Inteligente y divertido, además de ser un cerdito y nuestro fiel amigo y mascota).



SOLO NOS FALTA UN EPISODIO Y ¡TERMINAMOS!

La jugabilidad es la misma a la que nos tienen acostumbrados Telltale Games, todo estará basado en las decisiones que vayamos tomando, para las cuales siempre tendremos un tiempo limitado para responder, a veces incluso nos faltará tiempo para leer las respuestas aunque debamos elegir una, y está cargado de momentos quick time event (QTE). Además habrá momentos en el juego en los cuales lucharemos, aunque seguirá siendo una adaptación de un QTE ya que la libertad de movimiento se basara en elegir al enemigo, si hay varios, y en dar los golpes que acaben con él.

El juego sigue estando cargado de momentos cómicos y de personajes carismáticos. Tendremos que elegir entre ideas alocadas para avances a través de los puzles que nos presenta el juego. No serán nada difícil, e incluso podríamos decir que son muy sencillos, el juego más bien busca que sea una historia



interactiva de manera que disfrutemos del argumento tomando una serie de decisiones durante este. Seguramente será mucho el público adulto que acceda al contenido y disfrutareis de él si conocéis el mundo de Minecraft y más si os gusta, pero tener en cuenta que el juego está pensado para el público más joven y por tanto muchos de los momentos nos parecerás algo infantiles.

Si nos vamos al apartado gráfico, no veremos novedades respecto a los dos anteriores. Estos compartirán las mismas características. En todo momento nos sentiremos dentro del mundo de Minecraft, con su peculiar estilo pixelado. Da gusto ver como aprovechan todo lo que vemos en el juego en principal, con sus bonitos paisajes, y sus detallados objetos y personajes al estilo del juego. Como ya dijimos en el análisis anterior, si eres o has sido jugador de Minecraft, solo por el hecho de encontrarte objetos,



personajes, y cosas creadas dentro de este mundo como las que tú has podido hacer valdrá la pena.

Los audios del juego serán en inglés, un inglés bastante claro porque el juego sobre todo va dirigido al público infantil y juvenil pero si los textos de menú y los subtítulos estarán disponibles en español. Una buena noticia para los que comienzan ahora y que los demás hemos sufrido es que se ha arreglado el pro-

GENERO: AVENTURA GRÁFICA

PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: TELLTALE GAMES



NOTA 8.5

MINECRAFT STORY MODE EPISODIOS 3 Y 4

HISTORIA	8.8
GRAFICOS	8.9
MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	4.6



REALIZADO POR BIBI RUIZ

blema que había con los subtítulos en el capítulo dos donde parte de ellos no nos salían en castellano, si no que se iban intercalando con francés y portugués.

Os recuerdo que si os decantáis por comprar el juego en formato digital podréis ir comprando cada capítulo por separado, o por otro lado tenéis el juego en formato físico que funcionará como pase de temporada, con el cual iréis consiguiendo cada capítulo cuando esté disponible. Si os surge la duda de que si queremos usar el disco en otra cuenta si se podrá usar, os puedo confirmar que los capítulos descargados no se ligarán a la cuenta si no que será al disco por lo que serán usables en varias cuentas si lo deseáramos por si queremos jugarlos en casa de un amigo, familiar o dejárselo a alguien. El único requisito es que el disco este dentro de la consola.

Como anotación final, deciros que la nota final se basara en el tipo de juego, en sus características buenas y malas y por supuesto para el público al que va dirigido que es infantil y juvenil.

CONCLUSIÓN

Si eres de los que jugaste a capítulos anteriores, no hace falta decirte que necesitas estos para seguir con las andanzas de Jesse y sus amigos, sino deciros que Minecraft Story Mode es un juego con un ambiente divertido, unos personajes carismáticos, y uno escenarios esplendidos que nos harán sentirnos en todo momento dentro del mundo que creó Mojang.



CONTROLA A MÁS DE CINCUENTA PAÍSES DE TODO EL MUNDO

Football Manager sigue siendo simulador de futbol más realista del mercado

Nos llega una nueva edición del mejor simulador de Football que hay en este momento, una nueva entrega cargada de nuevas funcionalidades y avanzadas técnicas para que tanto la gestión como los resultados que obtenemos cada vez sean mejor. La gente hoy en día está muy animada a gestionar sus propios equipos, hacer sus propios fichajes, vender jugadores, sermonear a tus chicos, definir tus tácticas, así que esta es una buena oportunidad para demostrar vuestra valía.

Casi todo el mundo está jugando a este tipo de juegos online, os animamos a que también probéis esta posibilidad que seguramente os sorprenderá con la gran cantidad de características que incluye y la forma en la que está todo organizado.



Pitch
Tactics
Stats
Analysis
onfirm Changes
Cancel Changes
M SHAPE
TEAM INSTRUCTIONS
FAMILIARITY
xible
Instructions (6)
Accomplished
Rat
Condition
6.80 91%
6.30 82%
6.20 81%
6.70 78%
6.30 84%
6.80 78%
6.30 77%
6.30 81%
9 Taylor P - At
10 Akinfenwa TM - At
6 Barcham W - Su
4 Bulman BWM - De
19 Reeves CM - Au
17 Kennedy FB - Au
32 Sweeney CD - De
22 Nightingale CD - De
20 Shea G - De
Confirm Changes



NUNCA HABÍA SIDO "TAN FÁCIL" SER UN MANAGER DE FUTBOL

Football Manager cada vez nos llega más completo y eso es bueno pero a la vez complicado porque cada vez necesitamos más tiempo y más dedicación si realmente queremos ser el mejor manager. Nuestro equipo y nuestro club depende de nuestras decisiones, una mala decisión puede hacer que nuestro club pierda su potencial y su renombre pero si jugamos nuestras cartas con meditación y buena cabeza podemos llevar cualquier club a lo más alto, pero siempre con tiempo, ya que no todo es tan sencillo.

Dentro de las grandes novedades de esta edición tenemos un nuevo modo de juego, que se llama 'Crea tu club'. El juego nos permite crearnos un club por primera vez en la historia de Football Manager, y añadirlo a cualquier liga. Podremos darle un nombre, incluirnos a nosotros mismos y a nuestros amigos en la alineación y modificar el



equipo como nos plazca para disfrutar cien por cien de nuestros colores.

Parece que las novedades han hecho más de una aparición en este juego, y os hablamos de otro novedoso modo en FM, Draft de fantasía. Crearemos el equipo de nuestros sueños para enfrentarnos a quien queramos. Tendremos un presupuesto cerrado y elegiremos los jugadores que nos gusten o nos encajen en nuestro perfil.

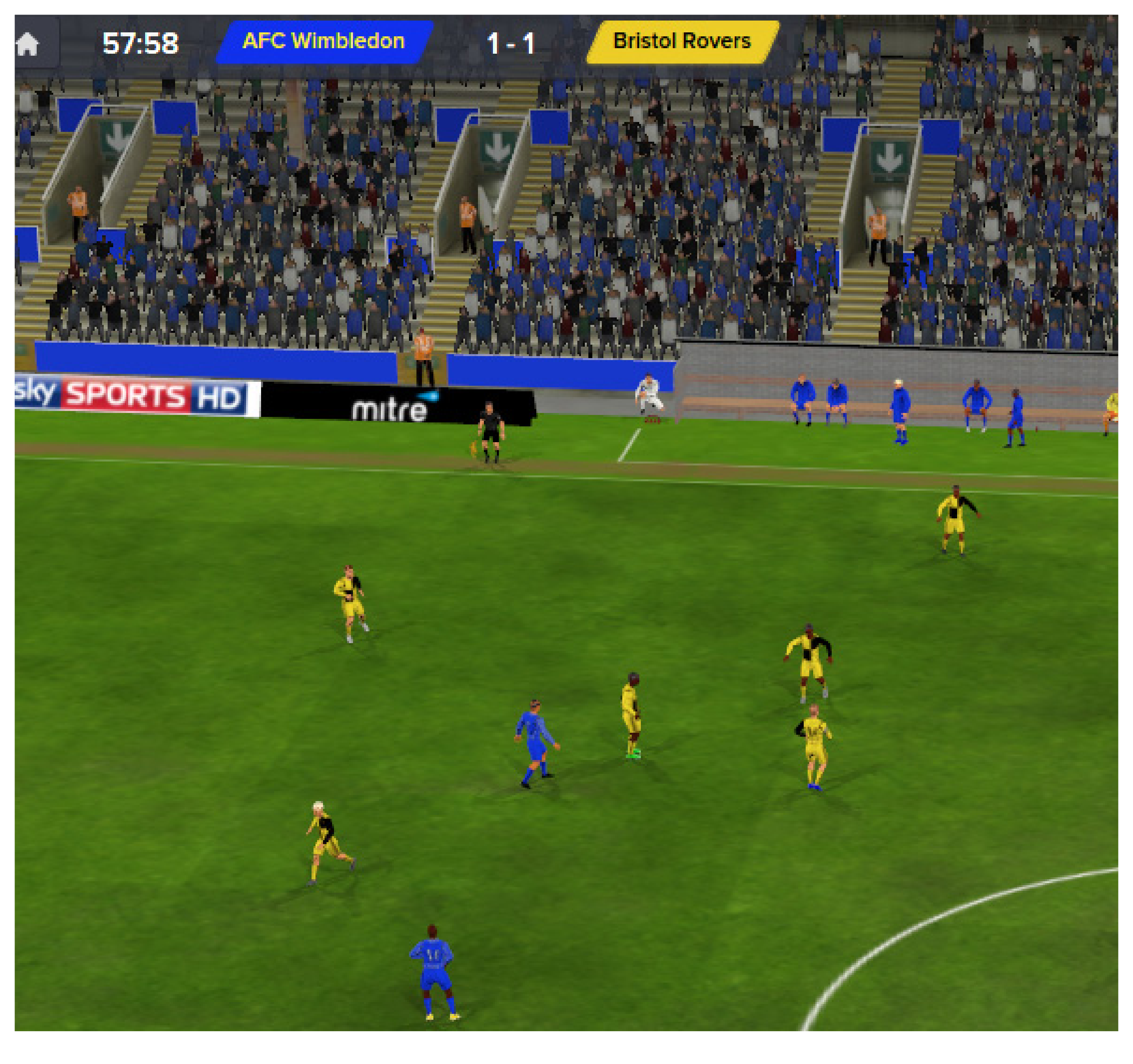
Analizar el juego al completo iba a ser una tarea complicada y difícil, y más conociendo que muchas de las funciones y demás detalles del juego son las mismas de otros años, por lo que vamos a centrarnos en los grandes cambios, aunque pequeñas mejoras las haya. Os recomiendo leer análisis de otros años si queréis saber más de las modalidades que se mantienen, pero para no hacer este review inelegible,



y demasiado extenso vamos a centrarnos en lo más novedoso. Las lesiones ocurrirán durante los partidos, se han añadido nuevos tipos y ahora se establece una distinción clara entre el estado del jugador y la precisión de los partidos.

Con la colaboración de Sports Interactive con Prozone (el proveedor de estadísticas deportivas líder del mercado) se ha analizado el juego para encontrar las carencias que pudieran quedar en lo referente a las estadísticas. Y se ha conseguido incorporar destacables mejoras tanto para facilitar el usuario del juego como para darnos más opciones a pensar a la hora de gestionar nuestro club.

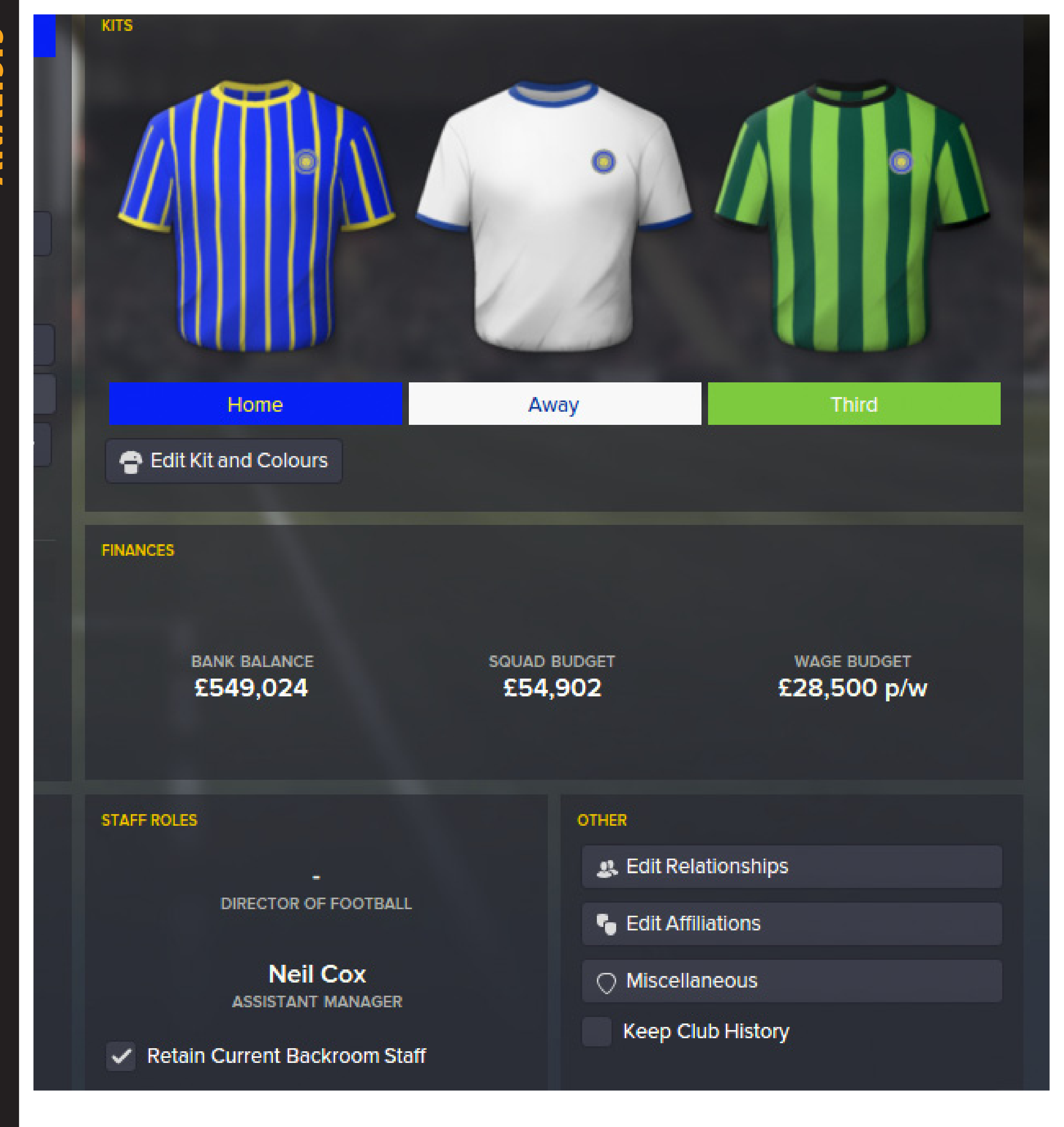
Desde ahora podremos crear nuestras jugadas con un creador propio. Siendo el entrenador, saber hacer uso de las jugadas es importante, y por ello ahora disponemos de un creador. Con



ello organizaremos nuestras tácticas de juego y sabremos cómo aprovechar mejor las zonas del campo y los momentos clave para ganar los partidos.

Cuidado con las lesiones en esta edición. Sports Interactive, no solo le ha bastado con mejorar los gráficos añadiendo animaciones, ni aumentando la calidad de las estadísticas, o creando un modo para crear nuestro propio equipo, además ha pensado que los jugadores son muy importantes aquí, y sus cuidados también. Las lesiones es uno de los grandes problemas a los que todo manager le tema. Por ello, han colaborado con varios fisioterapeutas, médicos y organizaciones para tratar dar más realismo al tema de las lesiones en FM 2016.

Dentro del apartado gráfico, el año pasado ya os contamos que el juego contaba con más de 2000 nuevas animaciones con captura de movimiento, modelos



de jugadores mejorados y una mejorada física del balón para dar más profundidad a los partidos, además ahora, nuestro entrenador estará en la banda, dentro del partido, dando órdenes, gritando a los jugadores y hasta disfrutando de las celebraciones. Analizar otros partidos está bien, y tener a los rivales en el punto de mira es importante aquí, por ello dispondremos de un pack de momentos destacados para ver otros encuentros de la competición.

Para completar el análisis vamos con un detalle curioso. ¿Qué os parece si intentamos pronosticar como ira la Eurocopa 2016? Pues ocurriría que ganaría Francia, y España caería en semifinales frente a Italia. Pero no solo obtenemos esos datos, se puede sa-

GENERO: SIMULADOR | PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: SPORTS INTERACTIVE



NOTA
8.7

FOOTBALL MANAGER 2016

HISTORIA	9.1
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	9.2



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

ber que Alexandre Lacarette (Jugador del Olympique de Lyon) marcará cuatro goles y será el que decida la final ante Italia. Italia no conseguirá el precio incluso habiendo recorrido un duro camino eliminando a Portugal, Inglaterra y España. El otro equipo que caerá en semifinales será Alemania, obteniendo su jugador Thomas Müller la Bota de Oro. España tendrá varios goleadores como Silva, Pedro, Thiago, Diego Costa o Koke. ¿Suena realista? Solo nos queda esperar hasta verano para descubrirlo.

¿Eres de los que le gusta además complementar tus juegos con otros dispositivos? Pues se han lanzado Football Manager Touch (para ordenadores y tabletas de gama alta) y Football Manager Mobile (para todos los dispositivos iOS y Android). El primero se conocía anteriormente como Football Manager Classic, había estado disponible hasta el momento como un modo de "partida rápida" dentro de la simulación completa (y para tabletas de gama alta desde marzo). Ahora, y por primera vez, estará disponible de forma independiente a través de Steam (para PC y Macintosh) y para tabletas de gama alta. Football Manager Mobile era anteriormente conocido como Football Manager Handheld.

CONCLUSIÓN

Football Manager mejora con los años. Cada año nos trae lo mejor que tiene y nos incluye novedades y mejoras de lo que teníamos, haciendo que el juego nos guste más y que valga la pena 'actualizarlo'. Si has probado los anteriores este te encantará y si eres nuevo es el momento de convertirte en un auténtico Manager.



HEART OF THORNS NOS TRAE RETOS MUY DIFÍCILES, OBLIGÁNDONOS A COOPERAR PARA SUPERARLOS

Por fin ya hemos podido disfrutar de la esperada expansión de Guild Wars 2: Heart of Thorns y en estas pocas líneas os traemos nuestra opinión, tanto lo bueno como lo malo

Tras tres años de espera para que los fans de Guild Wars hayan podido jugar al nuevo contenido que ha traído Heart of Thorns, un contenido que si bien le da nueva vida al juego, con nuevos mapas, clases y habilidades, se ha hecho un poco escaso, sobre todo tras la larga espera. Esto no quiere decir que no nos vaya a dar horas y horas de juego pues tenemos 4 mapas nuevos.





Pero aparte del contenido es a destacar el cuidado que ArenaNet siempre le da a este juego , tanto gráficamente como a nivel de jugabilidad, además de escuchar a sus jugadores, cambiando lo que a estos les parece que no está bien o no está equilibrado.

En primer lugar os hablaremos del quizá mayor cambio y lo que más juego nos va a dar, los mapas. Es cierto que en principio 4 mapas puede parecer escasos, pero con la inclusión de los distintos niveles de exploración se amplía considerablemente, porque a diferencia de la mayoría de los MMORPG, que solo tienen un plano, en estos nuevos mapas tendremos mucho por explorar, desde las entrañas de la tierra hasta las nubes, y esto lo podremos hacer con el nuevo sistema de progreso de personaje, porque a pesar de que el nivel máximo sigue siendo 80 tendremos una nueva barra de experiencia que



nos dará puntos de dominio (a partir de nivel máximo), con los que podremos aprender nuevas habilidades que cambiarán completamente la forma de jugar a Guild Wars 2. Como unas setas sobre las que podremos saltar para ascender al nivel superior o un planeador con el que podemos descender a los niveles inferiores, porque a diferencia de como era antes, la historia no se desbloqueará con la subida de nivel, si no con estas nuevas habilidades, aunque esto tiene sus pegas pues si bien es un sistema original, nos obliga a gastar puntos de dominio en habilidades que si no fuera por la progresión de la historia posiblemente no cogeríamos.

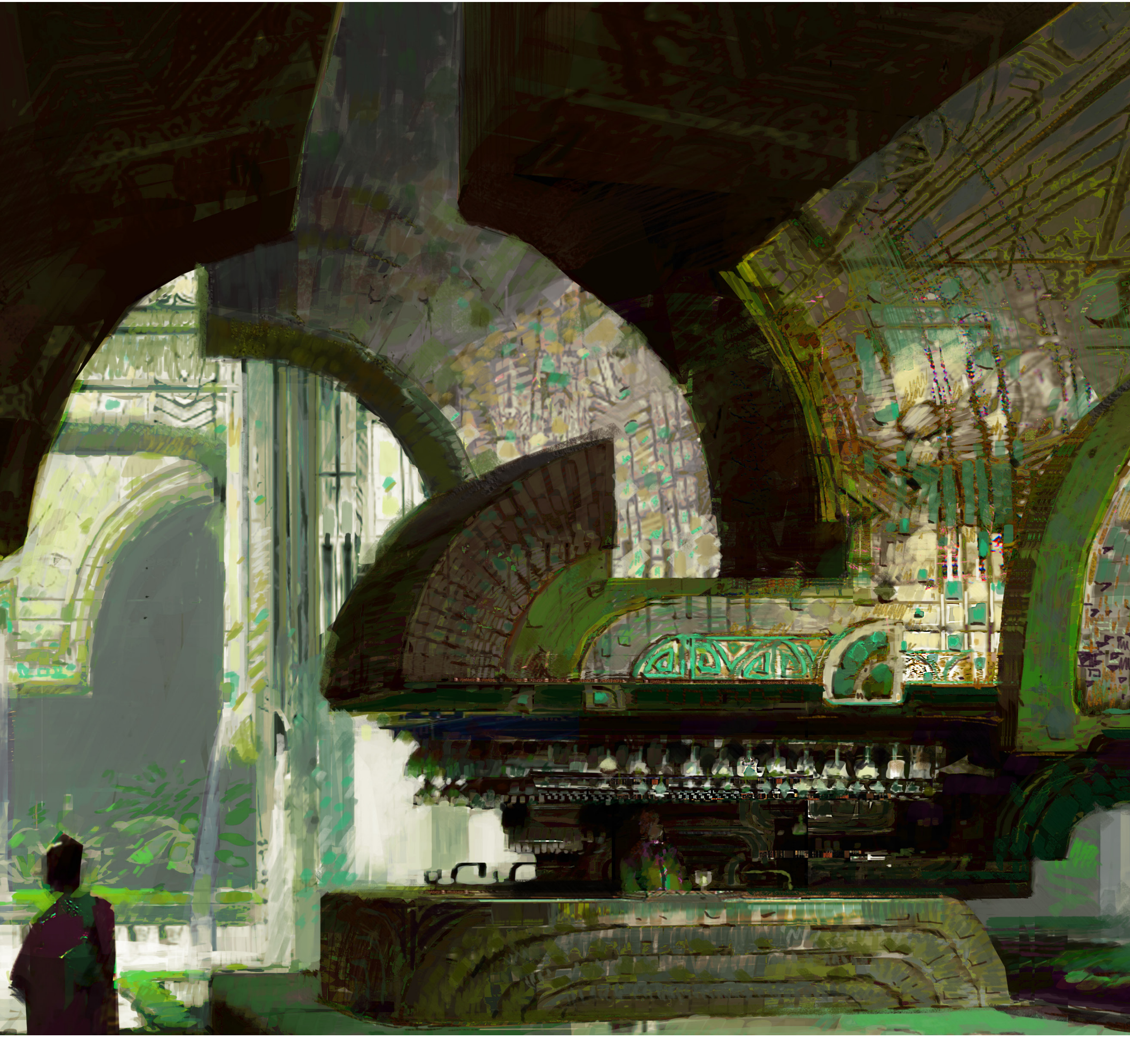
Otro de los grandes cambios ha sido la historia, la cual fue uno de los puntos del juego más criticados por su falta de inmersión, sin embargo para esta expansión se nota el caso que les han hecho a los jugadores.



En ella nos situaremos tras los acontecimientos de la segunda temporada del mundo viviente, pero una calidad de guion muy superior a lo anteriormente visto, tanto narrativamente como por la inmersión al juego que nos da.

Y aunque ya hemos hablado un poco de ellos, la nueva forma de progresión de personajes es otro punto a destacar. Llamado sistema de Dominios, es una nueva forma de subir, en la que no tendremos que subir nivel ni conseguir nuevo equipo, lo que nos da la progresión de personajes que queremos sin ampliar la brecha con los jugadores que decidan no comprar el DLC.

Este sistema incluye 39 dominios nuevos divididos en siete rutas, y cada una está vinculada a una región de Tirya (de momento solo dos zonas de dominio, Corazón de Maguuma, que abarca todas las zonas PvE que son parte de la



expansión Heart of Thorns, y el mundo principal de Guild Wars 2, que incluye todas las zonas PvE disponibles en el juego a día de hoy), por lo que solo podremos usar los puntos de dominio de esa zona en esas rutas específicas.

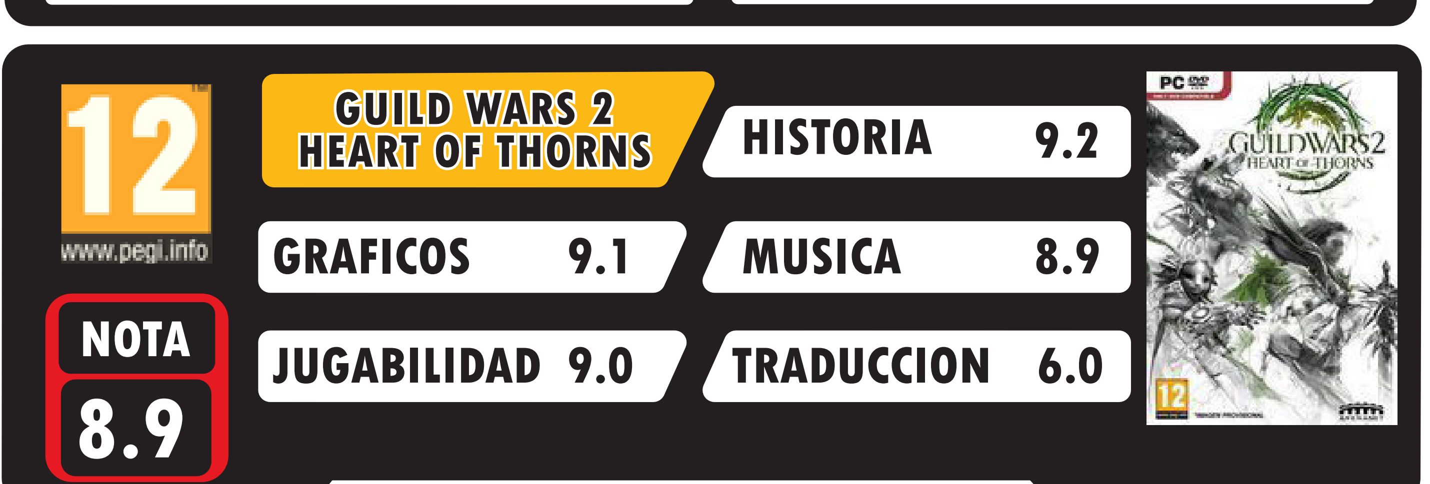
Con los dominios podemos aprender el saber popular (las lenguas de la región, descubrir lugares secretos y habilidades para debilitar a los enemigos en común con las especies de la región), artesanía legendaria (para aprender la fabricación de las nuevas armas legendarias), exploración (volar en ala delta o los champiñones especiales que nos permitirán movernos más rápido por el corazón de Maguuma), combate (como el nombre indica nuevas habilidades para desarrollar nuestra forma de juego a la hora de enfrentarnos a nuestros rivales) y fractales (descubrid nuevos rincones en los Fractales de la Niebla para ganar nuevas y poderosas habilidades



UNOS MAPAS IMPRESIONANTES COMO SIEMPRE

con las que superar desafíos de fractales complicados, recoger mejores recompensas y desbloquear infusiones más fuertes).

También tenemos nuevas especializaciones de élite (Tempestad del Elementalista, Cazadragones del Guardián, Cronomante del hipnotizador, Segador del Nigromante, Retornado del Heraldo, Temerario del Ladrón, Berserker del Guerrero, Chatarrero del Ingeniero y Druida del Guardabosques) que te permitirán progresar con tus personajes de nivel 80 y te ofrecerán un arma,



habilidades y rasgos nuevos, además de un giro a las mecánicas estándares de tu profesión. Cada profesión tendrá cinco especializaciones básicas que se corresponderán a las especialidades antiguas, por ejemplo, un elementalista puede elegir especializarse en magia de fuego, tierra o agua y a medida que vuestro personaje sube hasta llegar al nivel 80, iréis desbloqueando la posibilidad de elegir hasta tres especializaciones básicas. Todas estas nuevas profesiones cambian por completo la jugabilidad ya conocida y añaden nuevos roles como el de tanque con la posibilidad de generar agresión a los enemigos.

También se han añadido las Incursiones (raids) para diez jugadores, con unas mecánicas bastante complejas como el noqueo de enemigos (tras recibir ataques combinados quedan aturdidos por un tiempo). Las Salas de Clan que a diferencia de Guild Wars original, no las conseguiremos con dinero si no con el esfuerzo de todo el clan, por que estará llena de enemigos que tendremos que limpiar para poder reclamar nuestra sala de Clan, sin embargo conseguir las mejoras será también difícil pues tendremos que aportar materiales tanto de artesanía como de recolección.

CONCLUSIÓN

En definitiva una expansión que si bien a algunos consideran que le falta contenido, tenemos muchas cosas con las que entretenernos, y además ArenaNet ha prometido que irá aumentando el contenido a medida que pase el tiempo.



UN NUEVO JUEGO DE TT GAMES CARGADO DE MOMENTOS DE TENSIÓN Y CON UN GUION MUY BUENO

Las aventuras gráficas siguen llegando a nuestras consolas, y parece que están volviendo a alzarse contra los shooter y los juegos de mundo abierto. En esta ocasión TT Games nos trae Juego de Tronos

Seguimos con TellTale Games y sus esplendidos juegos. En el número pasado contamos con los dos primeros episodios de Minecraft Story Mode y ahora os traemos los seis episodios basados en la aclamada serie y fenómeno literario, Game of Thrones. Aviso importante para los lectores de los libros y seguidores de la serie . La historia que se cuenta, es nueva, y no se ve





en estos medios nombrados, por los Forrester han nacido para el videjuego pero si nos encontramos grandes e importantes acontecimientos que ocurren en la serie y los libros. Es decir, que si no te has leído todos los libros, y no has visto la serie avisado estas de que te encontraras spoilers, y de los gordos.

Es de extrañar que a esta altura no hayas probado ningún juego de Telltale games, pero si eres de ese pequeño grupo que queda, puedo decirte que mantiene el género de las demás publicaciones hechas hasta el momento, aventuras gráficas con una vertiente narrativa. El juego seguirá un hilo en el que no podrás salirte de él pero si podrás hacer mucho en este desarrollo. Todo lo que ocurra en el juego te dará la opción de tomar las decisiones que te parezcan más correctas, e incluso a veces contaremos con muy poco tiempo y además deberemos ser rápidos en ele-



gir. Todas estas decisiones harán que la historia se oriente de una u otra forma: que amigos nos acompañaran, quien debe morir, rendirse o luchar, atacar o defender. Os aseguro que pondréis el juego más de una vez en vuestra consola porque no siempre estaréis conforme con vuestras decisiones o simplemente os habría gustado haber tomado una elección distinta y ver qué ocurriría.

El juego cuenta la historia de la Casa Forrester, una familia noble del Norte de Poniente, banderizos de la Casa Glover, y que siempre han guardado una lealtad inquebrantable a la gran casa gobernante del Norte, los Stark. Los Forrester viven en Ironrath, una imponente fortaleza situada al borde del boque, y tienen por lema "Hierro del hielo". En el juego, se encuentran sumidos en una precaria situación en la que los miembros de la Casa deben hacer todo lo posible para prevenir su desaparición,



al tiempo que está teniendo lugar la llamada Guerra de los Cinco Reyes.

Como es de suponer, y al igual que en los demás juegos, no manejaremos a ningún personaje principal de la serie, juego, o libro en que este basado pero si coincidiremos con ellos, los ayudaremos o nos machacaran, e incluso a veces veremos como momentos míticos de la serie, en este caso, que sabemos que van a ocurrir, en parte han llegado gracias a nosotros. ¿Os imagináis presenciar la Boda Roja? No os quiero contar mucho porque estaría spoileando el juego y lo demás, aunque sí puedo deciros algunos de los personajes que os encontrareis, como son Daenerys Targaryen, Tyrion, Cersei, Ramsay Bolton, Jon Nieve y Margaery Tyrell.

Lo bueno de este juego es que es accesible a todo el mundo porque la dificultad para completarse será casi nula.



Todo será sencillo y con objetivos cortos y bien marcados. Vuelvo a comentar para los que no hayan probado ningún juego de Telltale Games que lo que buscan, aparte de meternos en unos mundos que ya conocemos, como en este caso es el de Juego de Tronos, hacer que vivamos el juego, que nosotros decidamos que va a pasar, con quien queremos estar o que queremos hacer, convirtiendo más que en una aventura gráfica en una serie interactiva. Tras completar cada capítulo, y lo mismo al comenzarlos, se nos muestras un video resumen de lo que ha ocurrido u ocurrirá en el siguiente episodio. Veremos como aplica saltos en el espacio pero no en el tiempo para llevar a la vez la vida de varios personajes paralelamente, todos de la casa Forrester, al puro estilo de los libros y de la serie.

Podremos disfrutar de unos más que carismáticos escenarios sin dejar



de lado muchas de las míticas ubicaciones de la serie como Desembarco del Rey o el Muro. No todo podía ser bueno, y en este punto nos quedamos en el diseño de los personajes, tanto de la serie como nuevos. Aunque sabemos reconocer claramente a los personajes de la serie, echamos en falta en que el diseño de estos hubiera estado más pulido y cuidado. Es cierto, que en todos los juegos de la compañía se nos presentan igual, y aunque el juego no busque destacar por los gráficos, sino por las historias basadas en otras conocidas, nos hubiera gustado un poco más de cuidado al menos con los personajes que conocíamos.

El juego no cuenta con modo online pero si veremos al final de cada uno de los seis capítulos un resumen de las decisiones más importantes que hemos tomado, y cuál es el porcentaje de la comunidad que ha pensado lo mismo que nosotros.

La duración del juego no es excesiva-

GENERO: AVENTURA GRÁFICA

PLATAFORMA: PS4, PC, PS3, XBO, 360

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES

DESARROLLADORA: TELLTALE GAMES

18 www.pegi.info

NOTA 8.6

GAME OF THRONES

HISTORIA	9.7
GRAFICOS	8.5
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	4.5

REALIZADO POR BIBI RUIZ

mente larga pero si está bien, y además si contamos con que no jugaremos dos partidas iguales... ampliamos muchísimos las horas que podemos dedicarle. Sería raro que no decidieras dar al menos un par de vuelta al juego, para conocer otras ramas del juego y por supuesto, descubrir finales totalmente distintos.

Para concluir, deciros que los audios siguen en inglés como los demás juegos de la saga pero esta vez desde el inicio tenemos todos los textos en castellano.

CONCLUSIÓN

Si no habéis probado ninguno de los juegos de TT games esta es una buena oportunidad para comenzar. Game of Thrones nos sumergen en el mundo de George R. R. Martin desde una visión nunca vista donde la lucha por el trono no es lo más importante pero si vemos claramente que afecta hasta al más humilde campesino.









¡SEGUNDO PACK DE EXPANSIÓN LISTO PARA JUGAR!

Los Sims nunca se acaban. Cuando parece que ya no queda nada por ver, que no tienen nada nuevo que mostrarnos llega una nueva expansión. En esta veremos cómo nuestros sims se pegan sus juergas y se unen a los clubes para disfrutar de cada momento

Lo primero que tendremos que tener para jugar será el juego principal de Los Sims 4, y si somos superfans de la saga también la otra primera expansión, Los Sims 4: A Trabajar. Con el primero aprendimos a trabajar con nuestros sims, creando y gestionando tiempos, salvando vidas siendo médico, ser empresario y trabajador de nuestro propio negocio, resolviendo casos como investigador privado o creando hasta un portal para viajar a otra dimensión siendo científico. Ahora todo lo contrario, salir de fiesta, pasarlo bien y tomar copas. Seguramente si estás en este punto es porque ya conoces la saga





y quieres ampliar tu colección, pero por si acaso, te recuerdo que los Sims es un juego de simulación donde nuestra principal misión es vivir la vida de nuestros personajes encargándonos de sus cosas cotidianas como comer, estar aseados, dormir, además de sus estudios, sus trabajos, juergas, relaciones de amistad, romances, etc… y así podríamos seguir durante muchas páginas.

En la anterior expansión nos mudábamos a un nuevo barrio, Magnolia Promenade; un barrio donde podíamos montar nuestra nueva tienda, además de disponer de un hospital, la comisaría y el laboratorio científico. En esta expansión exploramos el mundo de Win-



derburd, que veremos cierto parecido, o mucho parecido con Europa, donde podremos crear y jugar con grupos de Sims. Winderburg es un nuevo mundo con carismáticas localizaciones desde unas piscinas con vistas espectaculares hasta unas cuevas con ruinas prehistóricas. Este barrio contará con pubs, piscinas comunitarias, cafeterías y discotecas entre otras posibilidades.

Pertenecer a un club es cool, y nuestros Sims siempre quieren molar y estar a la última. Para ello contamos con una variedad de clubes, para elegir los que más se asocien a nuestros Sims, como por ejemplo, un Club de Ninjas, cocineros o club de lucha entre muchos otros. Incluso



de esta manera, si ninguno se ajusta a las condiciones que necesitas, ¿Por qué no crear nuestro propio club? Se puede crear y personalizar a nuestro antojo. Esto nos abre una posibilidad nunca vista, controlar un grupo de sims. Podremos llamar a nuestros compañeros de club para jugar al futbolín o los dardos, echar un rato en las máquinas recreativas e incluso pasear desnudos por donde nos plazca.

El mundo que ahora tenemos nos propone nuevos sitios a donde ir, entre ellos discotecas por todas partes para que practiquemos el baile o nuestro talento como DJ, y cafeterías donde tomarnos un café mientras nos enteramos de los rumores del momento. Siendo DJ crearemos nuestras mezclas, y haremos saltar al público al ritmo de nuestras canciones, aunque con el baile tendremos más posibilida-

GENERO: SIMULADOR

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: MAXIS



NOTA 8.4

LOS SIMS 4 ¿QUEDAMOS?		HISTORIA	7.8
GRAFICOS	8.9	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.6	TRADUCCION	6.7



REALIZADO POR CRISTINA USERO

PASAMOS DE TRABAJAR A SALIR DE FIESTA

des, y a mí al menos me ha gustado más porque tendremos que demostrar que tan buenos somos tanto en solitario como haciendo una coreografía.

En lo referente al apartado gráfico y al sonoro no me voy a meter porque como ya sabéis los seguidores de la saga, y si no os lo digo, las expansiones no suelen tocar esto, aunque si nos traen mucho y variado nuevo contenido para decorar nuestras casas y para dejarnos correr nuestra imaginación creando verdaderas obras de arte… si somos buenos en diseño y construcción… pero no os preocupéis que seguramente que con paciencia todo al final se os queda muy bien. Para los amantes del rol ahora podrán vestir a sus sims con armadura completas, y para los que están a la moda, ¿Por qué no crear un sim hípster?

CONCLUSIÓN

Los Sims 4 ¿Quedamos?, es la segunda gran expansión del juego, nos trae mejoras por las que vale la pena adquirirla, y más siendo seguidor de la saga. Se acabó el trabajar, y el juego nos da paso a la fiesta y la juerga, así que no lo desaprovechéis y a ¡Soltarse la melena!

THE DELUSIONS OF Von Sottendorff AND HIS SQUARE MIND

EN UN MUNDO CUADRICULADO

El Barón ha llegado a nuestra portátil haciéndonos pasar un rato agradable en su mente cuadriculada

Llega a la portátil de Nintendo digitalmente un título que respira aire fresco y que nos permitirá pasar una aventura divertida, y todo de manos del estudio español Delirum Studios que se ha ganado un gran hueco entre los jugadores demostrando que se pueden hacer cosas de calidad. Los Delirios de Von Sottendorff y su mente cuadriculada nos atraparán en su mundo.

El argumento nos pone en el lugar del Barón Von Sottendorff el cual enseguida veremos que tiene un trastorno mental un tanto especial y que viven en una increíble mansión, la cual tiene que ver con la creación de su mente. Lo que no sabemos es que ha pasado con su vida, puesto que tendremos que ir buscando sus recuerdos para completarlos. Para llegar a avanzar en esta locura de historia, , tendremos que ir desplazándonos libremente por las habitaciones las cuales han sido desarrolladas como piezas de puzles, hay que ir moviéndolas en el mapa de tal modo que encajen entre ellas para poder pasar a través, esto se sabrá puesto que se nos indicará



con una luz blanca las puertas que se han abierto.

Una jugabilidad muy curiosa y bien desarrollada, puesto que al principio son tres habitaciones, y cuanto más vayamos avanzando, más habitaciones irán apareciendo complicando nuestra travesía.

En total hay 8 mundos que tendremos que recorrer, y en los que nuestro objetivo será buscar la llave y la pieza del puzzle. Teniendo en cuenta todo esto, el juego nos puede llevar alrededor de 8-9 horas el completarlo, dependiendo pues de la capacidad del jugador de resolver las fases.



No solo tendremos que ir atravesando las salas, si no que se añadirán diferentes características en algunas, como la incorporación de enemigos que sin embargo viendo la temática del juego y su desarrollo no hacen mucha falta, un mundo contrarreloj para ponernos de los nervios e incluso botones que nos teletransportarán. El único objeto con el que contaremos para ayudarnos será la trompeta, que nos permitirá visualizar nuevos objetos que aparecerán en el escenario para poder avanzar.

Teniendo en cuenta la poca cantidad

GENERO: PLATAFORMA / PUZZLE

PLATAFORMA: 3DS

DISTRIBUIDORA: DELIRIUM STUDIOS

DESARROLLADORA: DELIRIUM STUDIOS

3 www.pegi.info

LOS DELIRIOS DE VON SOTTENDORFF Y SU MENTE CUADRICULADA

HISTORIA	7.0
GRAFICOS	8.0
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	7.0
TRADUCCION	10

NOTA 7.8



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

LOS DELIRIOS DEL BARÓN

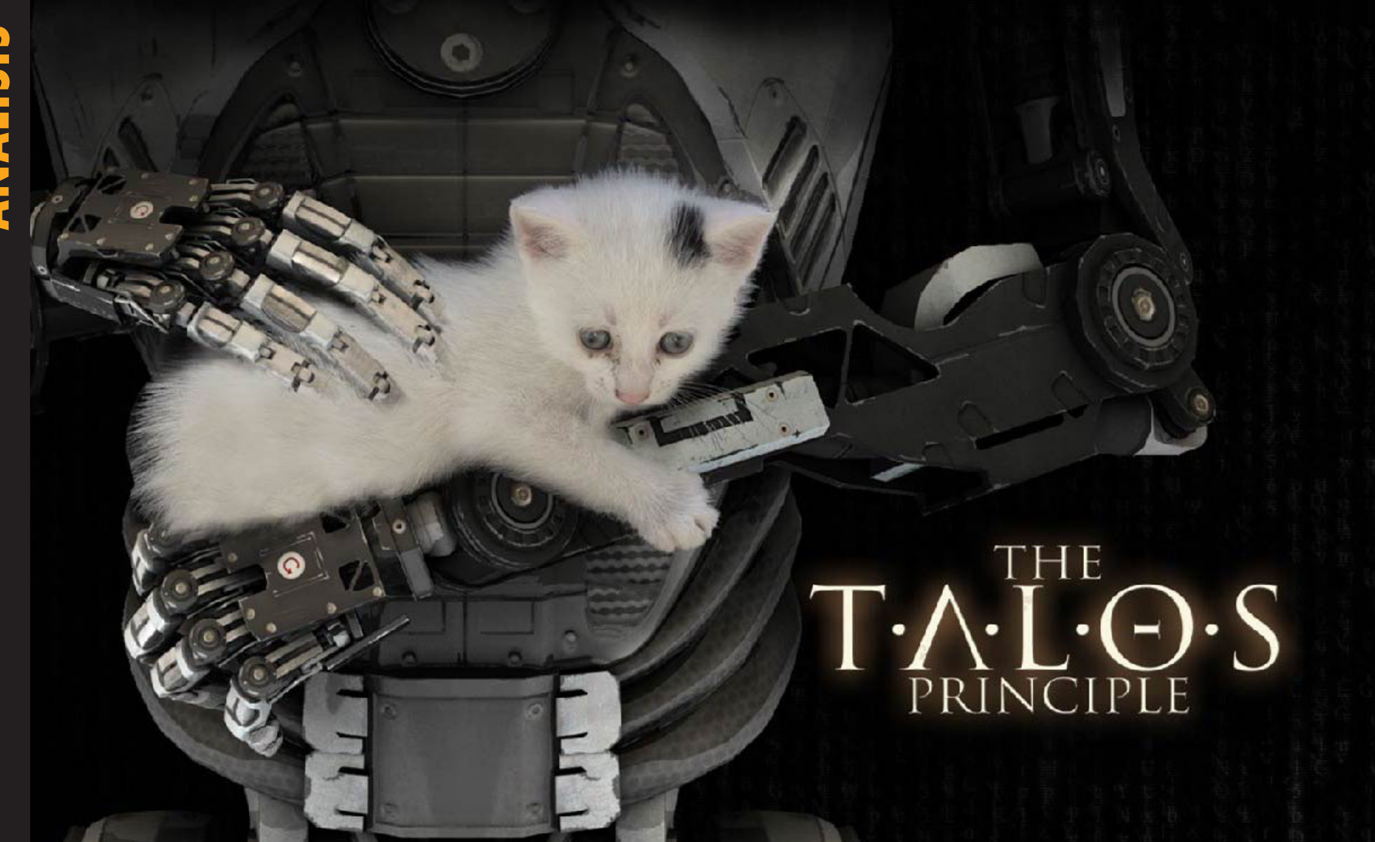
de coleccionables y que se pueden obtener en una primera partida sin problemas el título no muestra muchas opciones de rejugabilidad, una gran pena, ya que se podrían haber añadido más niveles u otras opciones.

Gráficamente cada escenario está muy bien cuidado, además de ser coloridos. Cada detalle está estudiado para dar vida al conjunto y eso se nota. Su protagonista además tiene un aspecto que nos agradará desde el primer instante. Musicalmente aunque no haya una gran cantidad de temas, concuerdan bastante bien con el juego en sí. El narrador y la música han sido grabados a través de un micrófono holofónico que nos permitirá escuchar algo fuera de lo normal todo, puesto que los sonidos se irán alejando y acercando continuamente, creando una sensación de locura, apreciándose mejor con unos auriculares.

Y claro está, que cuenta con un doblaje completamente en español, algo muy extraño hoy en día.

CONCLUSIÓN

Los Delirios de Von Sottendorf han logrado que nos enganchemos a nuestra portátil disfrutando de una aventura divertida y hecha con cariño que pone el listón bien alto.



THE TALOS PRINCIPLE DA EL SALTO A PS4

En 2014 los usuarios de PC pudieron disfrutar de este juego y ahora Croteam ha decidido que los jugadores de PS4 también puedan disfrutar de esta aventura, además incluyendo la expansión Road to Gehenna

Para los que todavía no lo conozcan en The Talos Principle encarnaremos a un robot cuyo objetivo es avanzar por el camino planteado por su creador teniendo que resolver una serie de acertijos y puzles.

El concepto básico es muy similar al de Portal, el juego de Valve que revoluciono los juegos de puzles, pero al contrario que este, nos encontramos ante un juego de mundo abierto dividido en fases que tendremos que ir desbloqueando al recuperar los Sigilos





que se encuentran en los acertijos. Pero no solo conseguiremos estos Sigilos, sino que también iremos consiguiendo otros objetos que nos ayudaran a superar los sucesivos rompecabezas que nos encontraremos. Una vez conseguidos los Sigilos tendremos que colocarlos en unos pedestales que nos desbloquearan nuevas zonas, las cuales podremos explorar libremente y donde encontraremos muchas curiosidades como códigos QR con mensajes y muchas otras curiosidades.

Los primeros puzles pueden parecernos fáciles, pero no nos dejemos engañar



por que para resolver muchos de ellos tendremos que cambiar nuestra forma de pensar radicalmente, saliéndonos de los conceptos establecidos que tenemos insertados en nuestros cerebros.

Para ello tenemos tres tipos distintos de piezas a recolectar, diferenciadas en colores que indican su dificultad de conseguir, verde, amarillo y rojo. Mientras que las verdes serán bastante fáciles, conseguir las rojas nos llevará un buen quebradero de cabeza y posiblemente más de una hora en conseguirlas. Por lo tanto a medida que avancemos la dificultad se irá incrementando



EL MISMO JUEGO DE PC CON MEJORAS ADEMÁS DE LA EXPANSIÓN ROAD TO GEHENNA

y tendremos que hacer uso de los objetos que hemos ido encontrando para resolver los puzles, añadiendo así nuevas formas de resolverlos, que pueden hacer que sea más fáciles o más difíciles, así como una resolución más creativa. Los objetos están limitados en cada fase, por lo que solo los podremos usar en un puzle. Además tendremos otros objetos en los que tendremos que subirnos o mover para bloquear el paso por ejemplo. También hay que decir que los objetos nos pueden ayudar, pero de cualquier forma todos los puzles se pueden resolver con los que nos encontramos en ellos, los objetos son

GENERO: ACCION / PUZZLE

PLATAFORMA: PS4, PC

DISTRIBUIDORA: DEVOLVER DIGITAL

DESARROLLADORA: CROTEAM



NOTA
8.9

THE TALOS PRINCIPLE

		HISTORIA	8.9
GRAFICOS	8.4	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.2	TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

un extra que nos dan para resolverlos.

Lo bueno de este juego es que todo será de manera muy progresiva e intuitiva por lo que no tendremos dificultad en aprender las mecánicas del juego.

A diferencia del juego principal, con la expansión Road to Gehenna nos encontramos con un mundo abierto desde el principio, permitiéndonos explorarlo íntegramente. Aquí también encontraremos códigos QR que nos darán información del mundo que nos rodea y terminales de ordenador donde podremos leer archivos con mensajes filosóficos, citas de personajes, mitos y otras muchas cosas. Además también tendremos que rellenar formularios y encuestas para conocernos mejor.

El aparatado gráfico se ve muy trabajado teniendo ciertas mejoras con respecto a la versión de PC con su ambientación griega y un mundo lleno de contrastes, pero lo que más destaca del juego sin duda es su apartado sonoro, del que no diré nada más excepto que es excelente e interacciona muy bien con el ambiente del juego, además tenemos el doblaje integro al castellano.

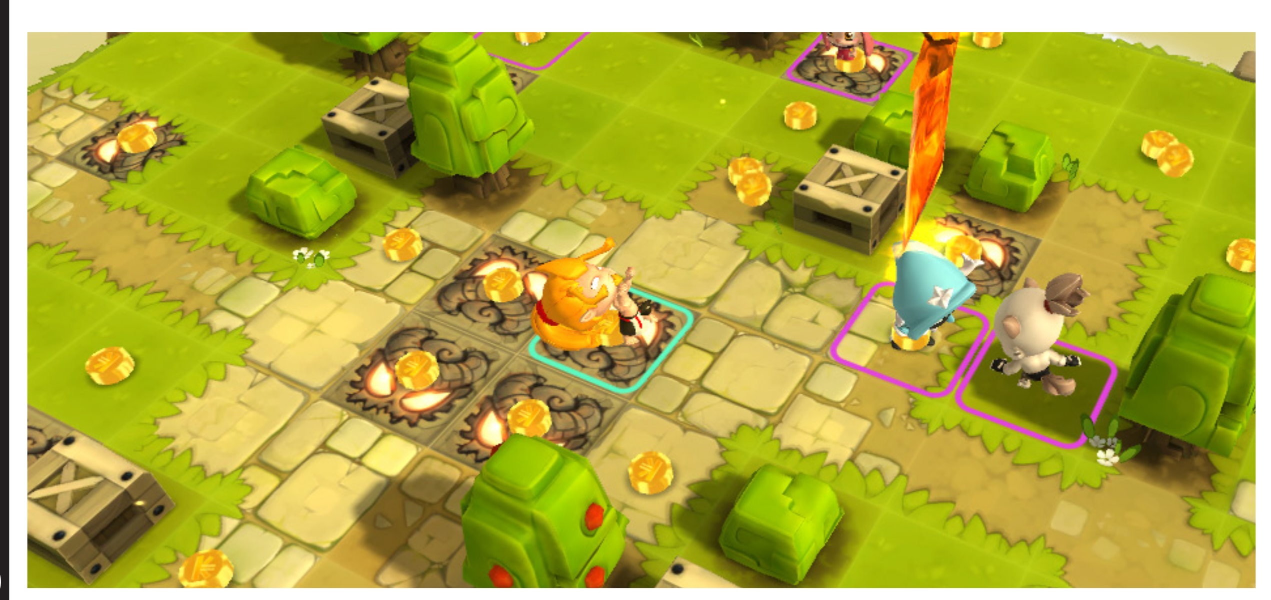
CONCLUSIÓN

Si buscas un juego normal, The Talos Principle no es lo tuyo, sin embargo si lo que buscas es un juego que se salga de lo convencional y de lo preestablecido sin duda tienes que probarlo porque te gustara. Respecto a la duración del mismo estamos en unas diez horas, por supuesto si somos algo perspicaces (o tenemos suerte) resolviendo los puzles más difíciles.

KROSMASTER ARENA

Krosmaster Arena es un juego de estrategia que nos pondrá a nuestro personaje en un tablero y en el que tendremos que derrotar a los contrincantes, ha pasado del juego de mesa a lo digital. Siendo un juego multiplataforma permitiéndonos jugar desde el ordenador, la Tablet o el Smartphone.

¿Cómo nace Krosmaster? Pues nuestro héroes, encerrados en el Horamundo donde los demonios no tenían nada que hacer, buscaron un modo de entretenerse, juntando épocas y dimensiones se podía enfrentar en la arena para ver quien sería el héroe de Krosmoz. Poco a poco podremos ir obteniendo más héroes, cada uno con sus características y que serán esenciales para afrontar los desafíos que aparecen ante noso-







tros. Cuenta con 6 entornos diferentes.

Iremos moviendo por las casillas al personaje buscando nuestra mejor posición y cuando atacar, si llevas espada en mano tendríamos que acércanos, mientras que si tenemos nuestro arco podemos atacar desde la lejanía.

Con 4 modos de juego: Un modo compaña para luchar contra los jefes de Krosmaster, un modo partida para jugar contra amigos, modo torneo y modo mazmorra, que aún no está activado.

Los personajes y escenarios están diseñados de un modo sencillo y colorido como en el caso de las figuras del tablero de mesa.

Krosmaster Arena es un título para pasar un rato entretenido ante un tablero virtual, aunque no destaca.

Loot Hound

Loot Hound es un título digital que podemos encontrar en la plataforma Steam. Nos pondremos en el papel de un hombre que tiene un perro que se convertirá en nuestro detector. El objetivo es coger al perro y sacarlo a pasear. Cuando estemos en el parque o en otro escenario nos moveremos por la zona hasta que el perro detecte algo, esperaremos a que escarbe y conseguiremos el objeto, así sucesivamente hasta que obtengamos todos los necesitados en esa zona, y así desbloquear otras nuevas.





El paseo no será tan sencillo, puesto que tendremos una barra de tiempo y diferentes inconvenientes que distraerán a nuestra mascota, como animales o personas que se encuentren corriendo. Una vez obtengamos lo que necesitemos nuestro perro irá “subiendo de nivel” en el que podremos aumentar por ejemplo su concentración, de este modo será más fácil que haga su tarea. Gráficamente es sencillo y colorido, con una perspectiva desde arriba. Sonoramente no es destacable, y el juego se encuentra totalmente en inglés, aunque pocas cosas aparecen para leer. Loot Hound puede parecer un título diferente la primera vez que lo juegas y llamativo, sin embargo pierde fuerza.



Hyper dimensional Mega Team es el equipo que se ha encargado de hacer este juego Rise & Shine. Se trata de un juego de plataformas, acción y puzles que nos sitúa en una guerra por salvar los videojuegos

Cuando ves por primera vez Rise & Shine sin duda lo que más destaca son los escenarios coloridos, con estética cómic, con un increíble cuidado por los detalles y muchas referencias a los videojuegos, pues después de todo estamos ahí para salvarlos. La premisa es sencilla, Rise vive en Gamearth, el mundo de los personajes de videojuegos clásicos. De repente se encuentra a sí mismo en medio de una guerra contra los Grunts Espaciales del planeta Nexgen, soldados musculosos con grandes armas que simplemente decidieron lanzarse a una invasión. Sólo con la ayuda de la pistola legendaria, Shine, él será capaz de seguir con vida y salvar a su planeta de los invasores. Una historia sencilla y directa para un juego complejo y difícil, que nos hará sudar para completarlo, pues el juego es extremadamente difícil y moriremos gran cantidad de veces, compensado por una buena cantidad de chec-

GRANDES REFERENCIAS A LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

kpoints, lo que deja claro que este alto nivel en la dificultad es intencionado. Nos encontramos en un juego de scroll lateral como el Metal Slug, aunque con menos plataformas pero con una dificultad en los enfrentamientos mucho mayor, pero sin llegar a frustrarnos con tantas muertes, algo que es muy difícil de conseguir. Pese a que el juego cuenta con coberturas,



NUESTRA MUERTE SERÁ NUESTRA MAESTRA EN ESTA HISTORIA

estas acaban rompiéndose y las balas pese a ser infinitas, los cargadores no, por lo que tendremos que ir contando las balas si no queremos estar sin poder disparar en una situación en la que no tenemos el lujo de ese tiempo. Y respecto a Shine, el arma, tiene varios tipos de disparos, así como de munición, lo que nos da pie para hablar de los puzles, como por ejemplo dirigir las balas para darle a enemigos donde normalmente no tendríamos ángulo o desactivar/activar mecanismos en zonas inaccesibles. Respecto a los jefes finales tendremos que esquivar, aprender patrones, actuar en consecuencia y sin ninguna duda tener una estrategia para vencerlos, por que como el resto del juego, estos no son precisamente fáciles. En definitiva un juego de disparos en el que no solo las balas nos harán completarlo si no también el cerebro (y muchas muertes por el camino).

Como ya hemos dicho el juego tiene un arte muy cuidado y bonito, desde los escenarios, a las cinemáticas con imágenes estáticas como si fueran viñetas pasando por los personajes, asistentes y enemigos que nos encontraremos, todo

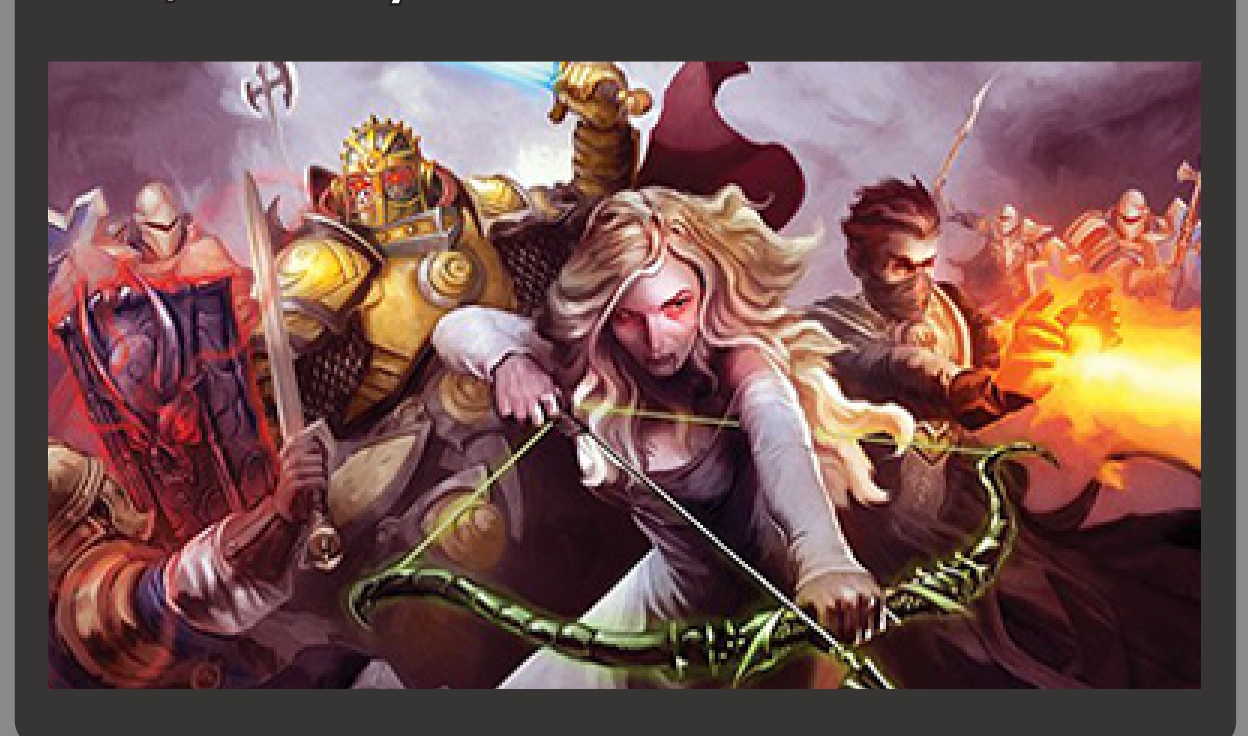
ello lleno de referencias a multitud de videojuegos clásicos y algunos modernos. El apartado sonoro probablemente, teniendo en cuenta lo que se ha podido escuchar de momento, será excelente. La banda sonora es distinta a lo que estamos acostumbrados y sobrecogedora, creando una atmosfera de tensión perfecta. Y los sonidos de disparos, de los movimientos y de los diálogos también son muy acertados. Sin duda Rise & Shine se trata de un juego a tener en cuenta por todos los que aman los videojuegos cuando salga a partir de la segunda mitad del año (fecha aún por determinar), que podremos adquirir para PC/Steam y Xbox One.

ALLGAME

HEREDEROS DE SANGRE, NUEVO LIBRO DE CAMPAÑA PARA DESCENT: VIAJE A LAS TINIEBLAS

El heredero perdido del reino de Saradyn ha aparecido, pero se encuentra sin protección y es probable que caiga presa de las tentaciones mortales de la vampira Lady Eliza, rival al trono del reino. ¡Sólo las espadas de los héroes de Terrinoth pueden proteger al heredero y guiarlo a salvo al trono que por derecho le pertenece!

Herederos de sangre es el primer libro de campaña para Descent: Viaje a las tinieblas, y ofrece una nueva campaña para la caja básica de Descent. Esta campaña embarca a los héroes en una emocionante aventura en la que deberán luchar contra un antiguo mal, y desbaratar las conspiraciones de la familia Farrow, en treinta y dos encuentros totalmente nuevos.



VUELVE EL JUEGO DE OPERACIONES ENCUBIERTAS EN LA GUERRA FRÍA

El final de la Segunda Guerra Mundial ha dejado al mundo sumido en el caos. ¿Podrás difundir tus ideologías por todo el mundo al tiempo que tratas de evitar los avances de tu némesis ideológica?

Guerra Fría: CIA vs KGB es un juego de cartas lleno de tensión y ritmo frenético, que pone a dos jugadores al mando de las grandes superpotencias en una época donde todo el mundo tenía miedo. Los jugadores deberán establecer el dominio y la superioridad de su país mientras logran materializar su propia visión del futuro en un choque encubierto de ideologías, movimientos políticos, guerra de guerrillas, y trucos sucios.



RAZER ANUNCIA EL PORTÁTIL DEFINITIVO: MÁXIMA PORTABILIDAD Y RENDIMIENTO A UN PRECIO IMBATIBLE



Con un espectacular diseño ligero y un procesador Intel Core i7 para unos excelente gráficos en 4K, este fino portátil proporciona un nuevo nivel de juego gracias al Razer Core, conectado a través de Thunderbolt 3. Razer planea entrar de lleno en la industria del PC con un nuevo modelo directo hacia el consumidor que va a permitir que obtenga este Razer Blade Stealth con sus configuraciones Premium y a un precio por debajo de la competencia.

El portátil Razer Blade Stealth mide 13.1 centímetros y pesar 1.25 kgs, fabricado aluminio de calidad aeronáutica con un moldeado especial, presenta un diseño cómodo y elegante. Su pantalla de 12.5 pulgadas viene en 2 resoluciones: la Ultra HD con una grandiosa resolución 4K (3840 x 2160), una excelente resolución Quad HD (2560 x 1440). Ambas pantallas cuentan con amplios ángulos de visión y alta saturación de color para mostrar un contenido con sorprendente claridad y precisión.

SQUARE ENIX Y CRYSTAL DYNAMICS ANUNCIAN LA FECHA DE LANZAMIENTO PARA PC Y STEAM DE RISE OF THE TOMB RAIDER

La apasionante narrativa del juego y los peligrosos entornos alcanzan una cota de detalle deslumbrante en PC, versión para la que Crystal Dynamics y Nixxes Software han añadido numerosas novedades, incluyendo compatibilidad con Windows 10, resolución 4K, y será el primer juego que incluya la última tecnología VXAO, desarrollada en colaboración con NVIDIA.

Experimenta momentos de acción de alto octanaje, conquista ambientes bellamente hostiles, entra en combates guerrilleros brutales, y explora impresionantes tumbas mortales en la evolución de acción de supervivencia. En Rise of the Tomb Raider, Lara se convierte en más que una superviviente mientras se embarca en su primera gran expedición de allanamiento de tumbas.

La versión para PC de Rise of the Tomb Raider estará disponible en tiendas y a través de descarga digital. El P.V.P.r de edición estándar será de 49,99€. También habrá una edición coleccionista, que incluye una edición de lujo del juego con pase de temporada, una figura de Lara Croft de 30 cm., una réplica del diario y el collar de Lara, y una caja metálica, y estará disponible en tiendas, en unidades muy limitadas, a 129,99€ (P.V.P.r) y también a través de la tienda online de Square Enix.



AYUDA A UNA PAREJA REAL DE RECIÉN CASADOS EN ESTA HILARANTE SECUELA: ROYAL TROUBLE: HIDDEN HONEYMOON HAVOC



¡Recién casados! Loreen y Nathaniel están en las nubes en su luna de miel cuando se deciden a hacer un desvío malogrado al Merry Castle, elogiado por sus montañas rusas y tiendas de magia. ¿Quién hubiera sabido que era otra trampa?

Toma el control de ambos Príncipes y trata de cambiar las tornas a tu alrededor. Explora el castillo, recoge objetos útiles, resuelve misiones complicadas, ayuda a otros cautivos y juega mini-juegos ingeniosos al tiempo que intentas escapar. Descubre lo que realmente está pasando en el castillo y prueba el vínculo marital como nunca antes en esta aventura de objetos ocultos.

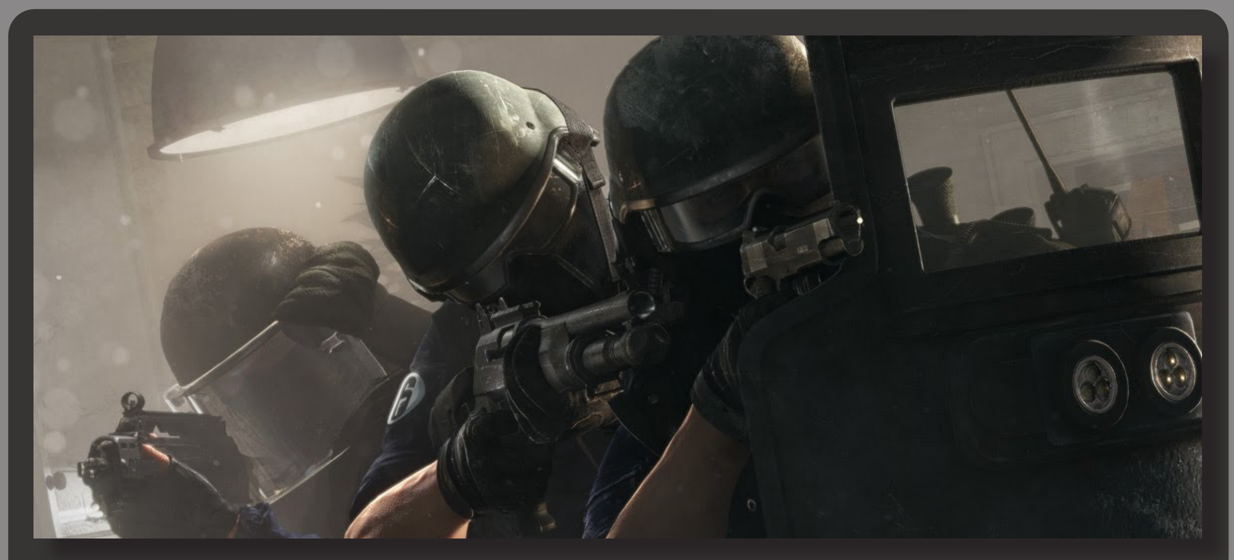
EN EL CORAZÓN DEL MOTOCROSS

Milestone, una de las desarrolladoras y editoras de videojuegos para consolas y PC más grandes de Italia y la desarrolla de juegos de motociclismo más famosa del mundo, ha anunciado que MXGP2 – The Official Motocross Videogame tiene previsto su lanzamiento el próximo 31 de marzo de 2016, para Xbox One, PlayStation 4 y Windows PC/STEAM.





LA EMOCIÓN DE LOS COMBATES ARRANCA EN 2016 CON EL PACK XBOX ONE CON TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE



Fruto de la colaboración con Ubisoft, el pack incluye una consola Xbox One con disco duro de 1TB, un Mando Inalámbrico para Xbox One, un Auricular Xbox One, una copia de Tom Clancy's Rainbow Six Siege y dos códigos para descargar Tom Clancy's Rainbow Six Vega" y Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2.





EL RELOJ NO SE DETIENE Y YA TOCA PRESENTAR LAS NOVEDADES DE PLANETA CÓMIC PARA ENERO 2016

Star Wars seguirá brillando, gracias a las series de Marvel y a la novela Lord de los Sith. El cómic anglófono estará representado por obras tan diversas como The League of Extraordinary Gentlemen (Nemo), Angry Birds o Queen and Country. Un clásico de la historieta vendrá cargado de amor: Snoopy protagonizará Un Valentín para Charlie Brown.

En enero, además de año, se estrena una nueva colección de casual cómic, ZigZag, cuyo objetivo principal es la risoterapia. El primer título de esta línea fresca y colorida será Manual de supervivencia para chicas a las que ha dejado el novio. Porque con humor las penas pasan mejor.

Finalmente, el manga aterrizará surtido de más entregas de algunas de las series en curso, como Naruto, Saint Seiya (¡último tomo!), La abuela y su gato gordo o Fénix.



ESCAPA DE LA FÉRREA VIGILANCIA DE EL SHERIFF DE NOTTINGHAM Y SÉ EL MÁS RICO DEL MERCADO



Acabas de llegar a Nottingham con tus mercancías el día de mercado y lo único que se interpone entre tú y tus bien merecidas ganancias es el sheriff. Lo único que tienes que hacer es abrirte camino a base de engaños, sobornos o, quizá, diciendo la verdad...

El sheriff de Nottingham es un juego muy divertido y adictivo, en el que tendrás que mentir a tus compañeros de partida mientras les miras a los ojos, o simplemente, puedes ser un honesto mercader e intentar pillar a esos contrabandistas en tu turno de Sheriff, ¡o ambas! Sea como sea, El sheriff de Nottingham promete muchas horas de diversión y faroleo.

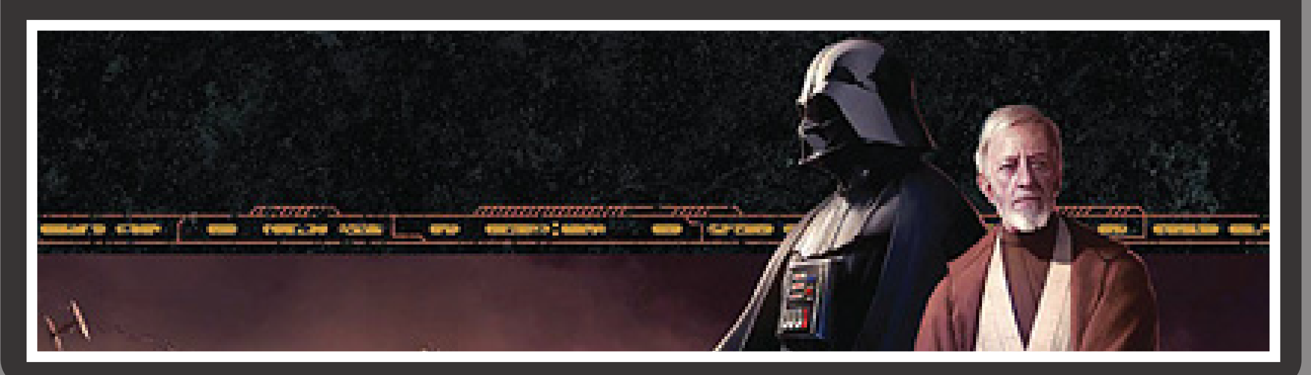
LA WEBCAM MÁS AVANZADA DEL MUNDO

Razer Stargazer es la primera webcam diseñada específicamente para streamers con el mejor sistema de captura de vídeo, efecto croma, escaneo 3D, reconocimiento facial y gestual, y mucho más. La Razer Stargazer revolucionará al completo el uso tradicional de una webcam que antes era solo para videoconferencias, pero que a día de hoy se centra en streamers. Esta webcam permite la captura de 720p a 60 frames, en comparación a los 30 frames del resto de webcams tradicionales. También sube un peldaño en cuanto a videoconferencia, con una captura de alta definición de 1080p a 30 frames y un micrófono con cancelación del sonido ambiente.



VUELVE EDGE MAGAZINE

La Edge Magazine estaba esperando su momento, y finalmente está a tu disposición de forma totalmente gratuita en tu tienda habitual, y también puedes descargarla desde este enlace.



RAZER NABU, DIGITAL Y CON FUNCIONES INTELIGENTES



El Razer Nabu es un reloj digital con la posibilidad de notificaciones privadas, seguimiento de datos fitness y funciones de social media. Este avanzado reloj digital incluye una segunda pantalla para visualizar notificaciones mandadas desde cualquier smartphone, así como monitorizar y recoger datos de actividades de deporte y tiempo de sueño gracias a su acelerómetro interno.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
COD: BLACK OPS III AWAKENING
STOP
51
306
Megan
Bronson
Chris [AFK] [Tablet]
TOM CLANCY'S THE DIVISION
FAR CRY PRIMAL


#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube